playstation 2 • x box • game cube • playstation • gb advance

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

PREKO 30 OPISANIH IGARA



PREDSTAVLJAMO VAM FILM



THE GETAWAY

DEVIL MAY CRY 2
ĐAVO PLAČE DRUGI PUT...



007: NIGHTFIRE
JAMES BOND PONOVO U AKCIJI!



TEMA BROJA
NAJBOLJE IGRE 2002 GODINE

RESIDENT EVIL 1 / PSX REŠENJE

TEMA BROJA: GAME BOY ADVANCE SPECIAL I NOKIA N-GAGE


STAR WARS: BOUNTY HUNTER/ PS2



MORTAL KOMBAT : DEADLY ALLIANCE / PS2


MEGA POSTER
DEAD OD ALIVE: EXTREME VOLLEYBALL / PS2

BelSOFT

broj 30 • godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € • BiH: 7 KM • MK: 180 DEN

ISSN 1450-8400



www.bonus.co.yu

IGOR M. MILOJKOVIĆ



Broj 30 • Godina III

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički direktor:
Dejan Wolf

Grafički urednik:
Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Marketing:
Gordana Cvetković, Meri Morina
tel: 011/340-77-12, 064/1834-813

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Redakcija:
Miljan Lakić, Mihailo Tešić
Miroslav Đorđević, Branko Jeković, Valentin Šalja

Lektura u ovom broju:
Ana Obradović-Maslić

Saradnici u ovom broju:
Jovana Erčić, Igor Simić, Danilo Jokić, Zoran Grujić, Miloš Marković, Strahinja Brajović, Filip Jovanović, Aleksander Segedi-Aca

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 45

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 25. marta 2003.

ISSN broj: 1450 - 8400



REČ UREDNIKA

Ponovo smo promenili dizajn časopisa! Uh, nemate pojma koliko to truda zahteva. Nadamo se samo da će nam se trud isplatiti - tj. nadamo se da će vam se novi dizajn dopasti.

Takođe u ovom broju imamo još jednu veliku vest, a to su DVE najave. Reč je o dvema novim prenosivim konzolama koje će se pojaviti u prodaji ove godine, pa čak i na našem tržištu. Dakle najavljujemo vam Game Boy Advance SP i Nokia N-Gage.

Imamo da kažemo ponešto i o nečemu od prošle godine, tj. o najboljim igrama prošle godine. Svaka konzola ima svoga pobednika - pročitajte i koja je igra apsolutni šampion 2002. godine, mada verovatno pretpostavljate!

Opisi igara u ovom broju su ispali malo neočekivani. Neke od igara na koje smo računali da će biti provereni hitovi su se pokazale malo drugačije. Slobodno možemo reći - The Getaway i Devil May Cry 2 su pošteno podbacili. Naš autor, koga svi vi dobro poznajete, nije mogao da se uzdrži kada je testirao DMC2 i načisto je ocrnio. Verujte nam igra uopšte nije toliko loša.

Zato imamo jedan neočekivani hit ekskluzivno na Xboxu - DOA Xtreme Beach Volleyball - igru koja je uprkos našim očekivanjima ispala sjajna i puna KVALITETA.

Još jedna sportska igra koja će nas držati prikovane uz ekrane je Winning Eleven 6 Final Evolution za PS2. Ne dajte da vas naslov zavara - ovo nikako nije finalna evolucija, videćemo mi još mnogo nastavaka ove ultimativne sportske simulacije.

U ovom broju stvarno imamo puno ekskluzivnih naslova - Eternal Darkness - u kojem mogu uživati samo vlasnici GameCube-a, se pokazao kao pun pogodak. A kad smo već kod Nintenda, nikad veći broj GBA naslova.

Za dobri stari kec smo osim par novih naslova dali i retro opis i rešenje igre Resident Evil.

Dočekali smo i kraj serijala o Final Fantasy igrama. Za sledeći broj vam spremamo nešto novo.

Ćao, vidimo se...



Miljan Lakić



AUTORI


Šalja Valentin
Grafički urednik
Nadam se da... će... redizajn časopisa (uuuh-hh...umor...me..savlađuj e...nestajem...).


Mihailo Tešić
Autor
Ale ale ale ar pi dži igraćete svi!


Jovana Erčić
Autor
Aoku moeru yuusha no yume.


Jovana Erčić
Autor
Ja FPS, ja PC, ja Kanter ja, Internet, ja haker, ja...ja...


Danilo Jokić
Autor
A šta zna' ja?


Igor Simić
Autor
Joanna gimme me hope...


Miroslav Đorđević
Autor
May The (G) Force Be With You...


Strahinja Brajović
Autor
Hip-hop + skate + freestyle + Extreme = LIFE!


Uroš Tomić
Autor
Ta igra je vredela 100%...


Filip Jovanović
Autor
I give u a nice Fataljity

PREPORUKA


THE GETAWAY 20


DEVIL MAY CRY 2 24


007: NIGHTFIRE 32



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE 30


STAR WARS: BOUNTY HUNTER 40


MINORITY REPORT 54



NOKIA NGAGE 13



NAJBOLJE IGRE 2003 GODINE 16

RUBRIKE

NOVE IGRE

PLAYSTATION 2

X BOX

GAME CUBE

GAME BOY ADVANCE

PLAYSTATION ONE

INDEX OGLASIVACA



MI I VI NA TI

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO!). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!!

BONUS SMS

Velike pohvale za novi redizajn Bonusa! Nadam se da ćete naći jos dosta novih brilijantnih ideja. Nego dosta sa hvalom pa da krenemo sa pitanjima:
1. Da li se radi Soul Reaver 3?
2. Pošto ja kod nas u Irigu nisam stigao da kupim prošli i pretprošli broj Bonusa hteo bih da Vas pitam da mi pojasnite šta je Bonus SMS?
Ostanite i dalje najbolji! Puno pozdrava!

bonus

1. Dosta čitalaca je pitalo za ovu igru. Jedina sigurna informacija je momci iz Crystal Dynamics trenutno rade na ovoj igri. Glasine kažu da će ponovo biti korišćen engine iz Soul Reavera 2 uz dosta modifikacija naravno. Mi smo uspeli da nađemo i link koji će te odvesti do skrinšotova iz igre za koje nismo baš sigurni da su potekli od izdavača jer zvaničnih informacija nema. http://membres.lycos.fr/screenshots10/
2. Bonus SMS je nova kontakt rubrika koju smo uveli u cilju još boljeg i bržeg kontakta sa čitaocima. Samo moramo da ponovimo još jednom - ne odgovaramo na pitanja putem SMS-a, već najzanimljivija pitanja dobijaju odgovor u časopisu.

128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192 ...

Poštovana redakcijo, imam par sugestija... Zašto više gušite i šlihtate se (da ne kažem nešto drugo) vlasnicima PSX-a? Ljudi poč'o 21. vek bre, era 128-bitnih konzola je u punom zamahu. U želji da budete sve bolji puno uspeha i sreće u 2003. godini od Nikole.

bonus

Nikola, naš časopis postoji zbog ljudi koji ga čitaju. A te iste ljude najviše zanimaju igre za PSOne. Objašnjenje sledi. Ubedljivo najveći broj naših čitalaca poseduje upravo ovu konzolu. I normalno je da žele da pročitaju što više informacija upravo o njoj. Zato se mi trudimo da objavimo svaku iole važniju informaciju o njoj. Neko će reći zašto uopšte onda pišemo o drugim konzolama. I za to imamo jednostavno objašnjenje. Radi se upravo o onome što si rekao. Era konzola "nove generacije" je u punom zamahu, čak šta više već se priča o konzolama sledeće generacije. A važno je da i tu temu pokrijemo najbolje moguće jer kako bi inače čitaoci saznali nešto više o njima? Istina (tužna istina) je da se konzole nove generacije još uvek nisu maksimalno rasprostranile kod nas (barem ne u meri u kojoj je PSOne prisutan na tršištu), ali je sigurno da se pojavljuju u sve većem broju. Kao i da vlasnike konzola starije generacije ipak zanima da saznaju nešto više o tome šta to razlikuje njihove konzole od tih "novih", jer će ipak kad tad morati da naprave taj sledeći korak kupovine nove konzole.
Moramo ti reći i ovo. Naš list kupuju i mnogi koji nemaju NIKAKVU konzolu! Jer žele da se informišu o nečemu što ih zanima. Iskreno ćemo ti reći, većina članova redakcije je u svoje vreme kupovala kompjuterske časopise (tada još nije bilo časopisa o igrama) a da još uvek nisu ni posedovali kompjuter, i sa slašću smo ih čitali od prve do poslednje strane i sanjali o trenutku kada ćemo imati svoju igračku iz snova. Sve najbolje i tebi...

GBA SPECIAL

Zdravo Bonuse. Pišem ti po drugi put uopšte, a i drugi put ovog meseca. Valjda su ti se dopali moji crteži a, a, a? Da ja ne smaram puno nego da pređem odmah na stvar. U novinama sam video da je Nintendo izdao novi Game Boy Advance. Da li ti znaš nešto o tome? Ako znaš please tell me.
P.S. Da bi se uverio poslao sam ti isečak iz novina.
Pozdrav od Pece.
Oikić Petar, Smederevo

bonus

Verujem da ćeš biti vrlo zadovoljan ako pročitaš temu broja u ovom Bonusu. A kao dodatak smo napisali dosta toga i o još jednoj konzoli koja se pojavljuje na tržištu, a koja će verovatno biti opasna konkurencija GBA.

X BOX

Hej Bonuse 'de ste ljudi!
Pišem vam pedeseti put i nabavio sam Xbox, pa se nadam da imam više razloga da mi objavite pismo bre!!!
1. Zanima me kada ćete obaviti neku šifru za Xbox?
Ultra Mega Giga Bonusmanijak

bonus

Ako si pročitao prethodno pismo shvatićeš zašto nema toliko šifara za Xbox. Objašnjenje leži u strukturi čitalaca u kojoj su većinska grupa vlasnici PSOne, iza kojih se nalaze vlasnici PS2, pa onda GBA, pa već daleko iza vlasnici ostalih konzola. A vlasnici Xboxa su najmalobrojnija grupa među njima. Mada... U poslednje vreme se stvari malo menjaju, jer i Xbox polako hvata korak...
Sa obzirom da sada pretežno opisujemo igre u verziji za PS2, logično je da najviše šifara ima upravo za ovu konzolu.



BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Veliki pozdrav redakciji. Evo pomoci za Gargamela. Site na kome ces najvjerovatnije naci soundtrack MGS-a je www.vgmusic.com.
Srle iz Bara

Cao Bonuse! Evo sada citam broj 29 i nervoza me hvata kad vidim da mnogi citaoci mrze poster Hitmana 2! Igrao sam igru i po meni je super. Predlazem da stavite poster od Tony Hawka 4 ili Final Fantasy 10 ili Crasha.
P.S. Najbolji ste.
Renato

Cao, zovem se Stevan, pisem vam SMS po prvi put. Kolika ce biti cena PS3 i da li ce PS3 biti u VIRTUELNOJ STVARNOSTI???
Odgovorite mi molim vas.

BONUS
Nismo bas sigurni na sta mislis kada kazes da li ce PS3 biti u virtuelnoj stvarnosti ali ces nesto vise o PS3 moci da procitas u sledecem broju Bonusa.

1.Koja je marka vaseg telefona da vam saljem slike (erixon, nokia...)
2. Mogli bi ste nagra-dit' najbolji SMS.
3. Poster GTA Vice City
Cooler, Bar

BONUS
1. Nema potrebe da nam saljes slike jer njih ne mozemo da objavimo.
2. Nisi jedini koji to pominje. Evo izdvojicemo jedan.
3. Bice, ali ne jos...



SMS MESECA

Zdravo ja sam citalac no 1 ja sam pod imenom Mr. Death.
1. Sta se desilo sa Z tockom iz 22 broja?



SPISAK DOBITNIKA CD-OVA IZNENAĐENJA IZ NAGRADNE ANKETE

1. Marko Đuričić, Beograd
2. Srđan Radovanović, Bogatić
3. Ana Godić, Beograd
4. Igor Grubišić, Ruma
5. jelena Tomić, Sombor
6. Goran Starčević, Požega
7. Igor Spasić, Novi Sad
8. Nikola Zdravković, Beograd
9. Saša Ljubičić, Irig
10. Stefan Crnjaković, Sremska Mitrovica





PISMO MESECA

Tog hladnog zimskog jutra izvukla sam se iz kreveta s mislima kako sam još jednu godinu starija. Dograbih jaknu i iziđoh da platim račun. U prolazu, mrzovoljno zastanem kraj kioska iz dosade da odmerim kakvih ima papirića i ugledam Bonus! Momentalno bacih dve plave novčanice i uzeh dugo očekivani spas, u zadnji čas. Ne zadugo, dolete i moja banda što zbog Bonusa, što zbog mene (he, he!) i svi čitamo Bonus!

... I svi imamo podjednaka mišljenja...
- Tomb Raider - napokon!
- Opisi - Odlični!
- Živeo Uroš - Živeo!
- Svi iz redakcije - Živeli!
- Kupujemo? - GTA Vice City!
- I šta još? - Bonus, forever!
- Mane? - Mi trošimo dane, zbog istog problema, jer nama nema "Pomagajte drugovi"...

Stvarno je šteta što nemate ilustratora. Ilustracije su upotpunjavale ceo časopis a najviše vesti. I strip je bio super. Zbog čega je ukinuta rubrika "Brate u kom si fazonu" ili njoj slična "Besedin"?

Mada je i dalje prisutan, humor vam je malo opao. Npr. opisi u PSM-u koji sam imala priliku videti nisu loši ali su ipak suviše uobičajeni, nedovoljno originalni. Miljanovo "fanatik što priča u fazonu hej djud" ili Uroševo "kuvanje samuraja" je prava stvar. Totalno originalno, puno humora, a opisuje igru. I dalje tako nastavite, opisi su sjajni...

Zahvaljujući opisu Devil May Cry, sinonim za ovu igricu kod nas je kad "mladac prangija". Dakle potražite ilustratora i vratite "Besedin" ili neku sličnu šaljivu rubriku. Pa toliko ovaj put. Za kraj, zahvaljujem za lepe nagrade, dodatno ste mi ulepšali sedamnaesti rođendan u tom oblačnom ledenom danu. Sve najlepše u 2003. želi Vam Jelena T. & Co.

Jelena Tomić, Sombor



CRTEŽI

Zahvaljujemo se svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.
Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22

Boki Komadanović, Bar • Slađana Kocić, Niš • **Miloš Kostić, Prokuplje** • Ilija Kocić, Niš • Jelena Tomić, Sombor • Kristijan Blaho, Vranje • Miloš Jović, Golubac • Sebastian Petričević, Bezdan • Pavle Vrbić, Beograd • **Dikić Petar, Smederevo** • Milan Stanisavljević • **Vojislav Janković, Beograd** • **Marko Đuričić, Beograd** • Filip Vlahović, Ljig • Darko Stevanović,Rašanac • Jelena Jovanović, Kruševac • **Vladimir Pešić, Vranje** • Filip Vlahović, Ljig • Daniel Divljaković, Sombor • Vukoje Filip, Beograd

Autori crteža meseca i pisma meseca koje smo objavili biće nagrađeni sa sledećim brojem časopisa Bonus i CD-om iznenađenja. Ostali objavljeni crteži biće nagrađeni CD-om iznenađenja.

CRTEŽ MESECA



Miloš Kostić, Prokuplje

CRTEŽ MESECA



Boki Komadanović, Bar



Vladimir Pešić, Vranje



Vojislav Janković, Beograd



Marko Đuričić, Beograd



Petar Dikić, Smederevo



BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Molim vas, nemam koga da pitam, gde se ugradjuje internet u sony 2 i koliko kosta to zadovoljstvo? Isto me zanima i za MP3?

BONUS
Pa na to zadovoljstvo ces morati jos malo da sacekas dok Sony ne izbaci online adapter za evropsko trziste. MP3 nema potrebe da "ugradjujes", dovoljno je da kupis disk sa programom koji vrsi tu funkciju.

Zasto ste u rubrici "Na vidiku" objavili izlazak igrice Tenchu 3 za februar 2002 a ja nisam video taj opis vec godinu dana.
Stefan iz Smedereva

BONUS
Veruj nam da nismo krivi. Developeri su potpuno odgovorni za ovo kasnjenje.

Molim vas da mi odgovorite na jedno pitanje! Imal' ikakve sanse da za PlayStation 2 izadje Counter Strike? Igra je ludnica a ne mogu je igrat' kod kuce! Odgovorite mi da vam ne pisem dzaba iz R.S. (7.62)
Biohazard

BONUS
Sanse da Counter Strike izadje za PS2 su u ovom trenutku ravne nuli. Ako se bilo sta promeni obavesticemo te.

Cuo sam da se pojavio program za pustanje DIVX filmova na PS2, interesuje me da li postoji program za pustanje MP3 muzike?

BONUS
Oba programa postoje i nalaze se u prodaji.

Da li ce GTA Vice City izaci na CD-u?
Samo da kazem da ste najbolji.
Unapred zahvalan Milos.
BONUS
Vrlo brzo iako to nismo ocekivali.

NAJVEĆE IGRAČKE NAGRADE

Američka Akademija interaktivnih umetnosti i nauka (The Academy of Interactive Arts and Sciences) je objavila sve nominacije za njihovu godišnju dodelu tzv. Interactive Achievement nagrada za 2003. Ceremonija dodele će se održati u Hard Rock Hotelu u Las Vegasu 27. februara (znaju Ameri gde valja takve tulume praviti). Glavni događa će biti dodela nagrade za životno delo legendarnom Yu Suzukiju, ali verujemo da biste želeli da znate ko su nominovani za krem video igara? Pa, evo nominacija za najbitniju kategoriju, igru godine 2003: Animal Crossing (GC) - Nintendo of America i Nintendo Co. Ltd; Battlefield 1942 (PC) - Electronic Arts i Digital Illusions; Ratchet&Clank (PS2) - Sony Computer Entertainment America Inc i Insomniac Games; Metroid Prime (GC) - Nintendo of America Inc. i Retro Studios; i naravno - GTA3: Vice City (PS2) - Rockstar Games i Rockstar North.

KROČITE U MATRIX

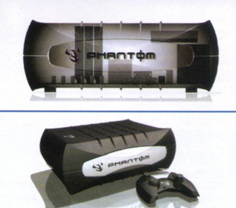
Infogrames je konačno objavio nove detalje o igri **Enter the Matrix**, na kojoj trenutno radi Shiny Entertainment. U igri ćete voditi Niobe i Ghost, dvoje likova koji pripadaju pobunjenicima predvođenim od strane poznatih nam



Morpheusa, Trinity, i Neoa. Oboje putuju na brodu po imenu Logos, čiji je Niobe kapetan, a Ghost "oružar". Igra će nuditi nekoliko različitih vrsta zabave - od logičkih elemenata putovanja po mreži podataka (gde će igrači otključavati tajne i bonuse) i hakerisanja, preko akcione vožnje do borbe prsa u prsa (preko 1000 raznih poteza i zahvata kojekakvih borilačkih veština je urađeno u motion-capture tehnici za ovu igru), i napucavanja sa sve bullet-timeom! Zaplet igre Enter the Matrix se poklapa sa bitnim punktovima zapleta filma The Matrix: Reloaded, a biće i scena iz samog filma. Tvorci su blisko sarađivali sa režiserima, Larryjem i Andyjem Wachowskim, koji su napisali scenario, pomogli pri dizajnu i čak režirali neke scene specijalno za igru! Od filmske ekipe, igri je doprineo i čuveni borbeni koreograf, Yuen Wo-Ping. Enter the Matrix je najavljen za Xbox, PlayStation 2, GameCube i PC 15. maja, otprilike kada i premijera filma.

ČETVRTA VELIKA KONZOLA?

Četvrta konzola? Da li je moguće da postoje investitori koji veruju da na tržištu ima mesta za još jednu konzolu? Zar ima spremnih da se uhvate u koštac sa gigantima kao što su Sony i Microsoft, koji pri tom imaju nekoliko godina prednosti? Pa, čini se da takvih ima. Do sada nam nepoznata kompanija po imenu Infinium Labs je najavila da će u martu predstaviti svoj sistem za kućnu zabavu po imenu Phantom. Prema izjavi za



štampu na njihovom Web sajtu, Phantom će biti prva kompletno broadband konzola sa ugrađenim mrežnim sposobnostima i pojaviće se do decembra ove godine. Među mnogim kvalitetima koje tvorci obećavaju izdvajamo: performanse jače od bilo koje konzole na tržištu, ogroman broj raznovrsnih igara koje će igrači moći odmah da preuzmu, igranje u mreži (naravno), mogućnost besplatnog preuzimanja demoa za svaku novu igru i preko 50,000 (!) naslova! Ova poslednja stavka deluje najneverovatnije, ali mogla bi da znači da iza nove konzole stoje kompanije koje imaju prava na veliki broj starih igara - kao što Infogrames drži Atari, recimo.

UBICA IZ TREĆEG LICA

Izgleda da IO Interactive već sada uveliko radi na trećoj igri iz Himtan serijala u izdanju Eidosa. No, najneverovatnija vest vezana za ovo je da je budžet igre zapanjujućih 43.3 milliona dolara, američkih (i mi smo mislili da se provukla neka greška u kucan-



ju, ali nije - bar nije kod nas)! Igra je najavljena za proleće 2004. a šuška se i da je Eidos trenutno u pregovorima sa nekoliko holivudskih studija o pravljenju filma zasnovanog na Hitmanu...

:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Pozdrav Bonuse bicu kratak jer imam nekoliko pitanja: U kom broju ste opisali Mortal Kombat Deadly Alliance, a ako niste molio bih vas da to sto pre ucinite. Takodje bih vas molio i da objavite sifre za ovu igru ako vec niste. 'Oce se pojaviti jos koji nastavak Crasha (PS2)? Kolika je trenutna cena Xboxa?

BONUS
Opis citaj u ovom broju, a nastavaka Crasha ce biti jos sigurno mada nemamo nikakav tacan datum. Za Xbox malo pogledaj oglase po ovom broju.

Bonus - Shooyokin (na japanskom). Broj 29 je pravo malo umetnicko delo, definitivno najbolji do sada. Zelim vam sve najbolje u 2003. i pozdravite Urosa.
NaNaKi

Da li ce GT4 izaci u 2004? Znaju li se otpri-like performanse?

BONUS
Postoje indicije da ce se GT4 pojaviti u 2004. godini. Nista drugo se jos uvek ne zna osim da ce akcenat biti na multiplayer.

Da li ce se pojaviti Gran Turismo na Xboxu, posto sam cuo da ce Silent Hill, MGS, ... i ostale PS2 hit igre izaci i na Xboxu?

BONUS
Gran Turismo se nikad nece pojaviti na Xboxu jer ga izdaje Sony.

Zasto slabo opisujete igre za Xbox, nemoguce je da za mesec dana izadju 1 ili 2 igre, nemojte mi reci da uporedo izlaze na PS2, ima ih dosta koje ne izlaze!

BONUS
Mislimo da ces biti zadovol-jan ovim brojem.

ODE RAGE U PROPAST

Rage, kompanija odgovorna za igru David Beckham Soccer, je propala! Rage je prošle godine uložio 4,5 miliona funti u razvoj novih igara, ali nije uspeo da ih isporuči tržištu i time povrati uloženo na vreme za otplatu kredita, tako da su deonice kompanije opozvane, a Bank of Scotland je povukla svoju garanciju vrednu 6 miliona funti iako su stručnjaci procenili da će Rage pretvoriti ovogodišnji gubitak od 19 miliona funti u profit od milion funti kada isporuči igre na kojima je tada radio. Te igre uključuju jednu Lamborgini-licenciranu simulaciju vožnje kao i nastavak uspešnog Rockyja. Rage tokom tih kritičnih nedelju dana nije uspeo da nađe kupce za intelektualnu svojinu koju poseduje (kao što su Rocky i Lamborghini licence) - tj. možda je i uspeo da nađe kupce, ali nikako nije bilo moguće srediti sve legalne zavrzlame oko prenosa prava i isplate licenci do trenutka kada je trebalo da bude proglašen stečaj... Tako da je stečaj na kraju proglašen, a Rage više efektivno ne postoji.

UNITY IS GOOD!

Kompanije Llamasoft, legendarnog Jeffa Mintersa, i Lionhead, još legendarnijeg Petera Molyneuxa, iznenadile su nas neočekivanom i dobrodošlom objavom: one će zajedno raditi na igri koja se sasvim adekvatno zove - Unity!



Igru su čelnici opisali kao "fantastično putovanje kroz mnoge predivne apstraktne 3D prostore, s igrivošću koja će varirati u tempu od brze pucnjave do malo mirnijeg napretka". Zvuči kao tip igre kakav nismo mogli da vidimo u poslednje vreme (bar ne u izdanju velikih imena industrije) s mogućim izuzetkom fenomenalnog Reza. Poređenja sa Rezom su na mestu i zbog toga što će zvuk i muzika biti povezani sa "tempom igranja" i biće "integralni deo igrivosti". A sada loše vesti: Unity je najavljen samo za Gamecube konzolu, ali u saopštenju za štampu nije pominjana reč "ekskluzivno", tako da još ima nade za vas (za)ostale.

REPLAY ZA GAMECUBE

Kompanija Datel Electronics je objavila da je od 18. februara njihov alat za varanje poznatiji pod imenom Action Replay postao dostupan širom sveta - u verziji za Nintendov Gamecube. Pravo olakšanje za ljubitelje Ninteda, pošto su Nintendove igre poznate po nedostatku varanja. Nigde nije pomenuto da li će AR za Gamecube olakšavati i puštanje piratskih diskova, ali...

DOOM I DALJE ŽIVI

Pre oko godinu dana pojavio se Doom za Game Boy Advance i izazvao priličnu gužvu, pošto je bio zastrašujuće istovetan starom PC originalu (čime nas je naterao da malo



razmišljamo o ubrzanom napretku tehnologije). Iako su najnovije generacije mobilnih sposobne za stvari o kojima do nedavno nismo ni sanjali, da li ste očekivali da ćete moći da igrate Doom na svom mobilnom tako brzo? I to Doom jedva nešto slabije grafike od GBA verzije? Vlasnici Sony Ericssonovog P800 sada to mogu, zahvaljujući čoveku po imenu Peter Van Sebille koji je portovao igru na mobilni. EDoom, kako se ova verzija zove, je u potpunosti optimizovan za mobilni - interfejs je prilično čudan dok se ne naviknete: krećete se pomoću elektronske olovke, dok se za pucanje koriste dugmići, a za promenu oružja on-screen shortcuti. Rezolucija je pristojnih 320 x 200, a igra podržava 8-kanalni zvuk.

NOKIA N-GAGE

Nokia je na pres konferenciji održanoj u Londonu objavila nove detalje o svojoj senzacionalnoj konzolici-telefonu po imenu N-Gage, što uključuje i spisak igara koje će biti dostupne pri premijeri. Lista nije velika, ali je zato odabrana, i uključuje naslove kao što su Sonic N, Tomb Raider, MotoGP, Super Monkey Ball, Virtua Tennis, Super Space Invaders i Snowboarding (Nokijin originalan naslov). Ono što je najlepše je kvalitet 3D grafike, koji je u ravni s ranim PlayStation naslovima. Telefon je bio najavljen za februar,



ali sada će se pojaviti "do Božića" i to na svim teritorijama koje podržavaju GSM standard (što znači cela Evropa i neki provajderi Severne Amerike). Iako konkretan datum nije izrečen, glasnogovornici su naglasili da će cena biti ispod 500 eura (ajde!) i da se N-Gage neće pojavljivati u paketima provajdera.



:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Cao Bonuse, da li mozete da opisete neke igre i za stariju populaciju a ne samo manga i igre za decu?
P.S. Svaka cast za GTA, CMR 3 i Splinter Cell

BONUS
Pa nije bas da opisujemo samo igre za decu...

Najbolji ste bla, bla, bla... Nego da vas ja pitam nesto bre: Da li izlazi Splinter Cell za PS2, a ako da, kada!!! Inace sam fanatic za GTA Vice City i presao sam ga 100% pa me bilo ko moze pitati bilo sta. Ne budete objavili SMS moze vam se na vratima vase redakcije pojaviti onaj Osama, pa mislite o tome...

BONUS
Splinter Cell izlazi za PS2! I to mnogo skorije nego sto bilo ko ocekuje!

Pozdrav Bonuse. Imam dva pitanja za vas:
1. Zasto igre MINORITY REPORT i DARK ANGEL nisu najavljene?
2. Koja od ove dve igre Counter Strike i ISS2 je imala vecu popularnost?

BONUS
Mozda nisu najavljene ali su opisane u ovom broju.
2. Objektivno sudeci - Counter Strike. On je globalni fenomen!

Zasto ne objavite sifre ili resenje za Vice City?
Ivan iz Sopica kod Lazarevca.

BONUS
Sifre ces naci vec u ovom broju. Brdo njih. Za resenje je jos rano.

Vreme tece tok, tok, tok,
odavno vam proso rok.
Jel' Bonus izas'o? Jok!
Dozivljavam pravi sok!
KAD IZLAZITE?
NINA

SQUARE I ENIX ZAVRZLAME

Japanski igrački časopis GameLabo je nedavno objavio izveštaj u kome tvrdi da Square i Enix imaju (bar) još jedan problem koji bi trebalo prevazići pre nego što se ove dve kompanije

SQUARESOFT®

konačno ujedine. Naime, kada su uprave započele s dogovorima i planovima oko stapanja, izgleda da nisu obavestile zaposlene. To bi moglo da znači da neki od kreativnih umova u obe kompanije možda i nisu baš srećni zbog ovakvog razvoja događaja i šuška se da bi neki bitni ljudi mogli da napuste obe kompanije prilikom ujedinjenja. No, sve bi trebalo da se zna u februaru kada će se održati velika konferencija za štampu na kojoj će rukovodstvo najzad objaviti sve detalje.

IGRE, NASILJE I ZAKON

Kalifornijski predstavnik u Kongresu Sjedinjenih Država, g. Joe Baca, radi na tome da se donese savezni zakon prema kome bi bilo krivično delo da se proda ili iznajmi video igra sa rejtingom "M" (mature - samo za punoletne) bilo kome mlađem od 17 godina. Prema njegovom predlogu, oni koji prekrše zakon prvi ili drugi put bi platili novčane kazne, uz moguću zatvorsku kaznu do pet godina. Eksperti iz industrije digitalne zabave tvrde da bi ovakav zakon bio gubljenje vremena i resursa, pošto industrija ima svoj efektivan (haha) sistem rejtinga igara, kao i interne kazne (HAHA) za one koji prilikom prodaje ne poštuju starosne granice označene tim rejtinzima. No, Baca tvrdi da mnogi prodavci to ne poštuju, a tu tvrdnju podupire nalazima Federalne komisije za trgovinu koja je u istraživanju utvrdila da u preko 80% slučajeva deca mlađa od 17 godina uspevaju da nabave igre namenjene punoletnima. Videćemo kako će se cela priča završiti.

NA IGRAMA SE PARE VRTE

NPD Group, američka agencija za istraživanje koja se bavi analizom tržišta digitalne zabave, objavila je da je severnoamerička industrija video igara ponovo probila rekord prodaje. Tokom 2002. godine preko 10,3 milijardi USD je potrošeno na hardver, softver i razne dodatke, što je za 10% više od potrošnje u 2001. koja je iznosila oko 9,4 milijardi dolara. Glavni razlog za povećanu prodaju je rat konzola koji je doveo do pada cena velikih konzola za trećinu tokom ove godine. A šta nas čeka u 2003? Richard Ow, jedan od čelnika NPD Groupa kaže: "Tokom 2003, industrija video igara bi trebalo da očekuje porast broja prodatih jedinica, posebno softvera, ali će zaista teško postići još veći novčani obrt. Veći deo novca doći će od prodaje softvera, pošto sav potencijal hardvera još nije realizovan." To bi značilo da je puno ljudi kupilo jeftine konzole i da im sada treba prodavati igre po paprenoj ceni.

OBOREN SVETSKI REKORD

Jedan od legendarnih rekorda u svetu virtuelnog "sporta" je konačno pao! I da znate kakav je to rekord bio! Čovek po imenu Donald Hayes, poznati takmičar u svetu automata (da, postoje i ljudi koji se takmiče u postizanju rezultata na starim



automatima - nij sve u CS-u) je oborio rekord u igri Super Zaxxon, koju upućeni nazivaju jednom od najtežih arkadnih igara svih vremena. Rekord od neverovatnih 339,750 poena je još 25. juna 1983. postavio g Greg McLeod iz Halifaxa, Nova Scotia. Donald Hayes će od sada pa dok njegov rekord ne padne biti smatran svetskim šampionom u igri Super Zaxxon, što će biti ozvaničeno u knjizi Official Video Game & Pinball Book of World Records. Inače, Hayes je svetski rekorder i u igrama TRON i Centipede, koje su izgleda takođe još uvek popularne, iako se radi o automatima koji su se pojavili pre dvadesetak godina! Čestitamo Donaldu, i nadamo se da mu je mentalno zdravlje u redu.

ŠTA NINTENDO SMERA

Možda je glavni razlog nezadovoljavajuća prolaznost Gamecube konzole na tržištu, ali verujemo da bi Nintendo i pored toga pravio planove sledeću konzolu... Naime, prema izveštaju Reutersa, Nintendo je objavio da planira da na tržište pusti svoju

NINTENDO GAMECUBE™

novu kućnu konzolu najkasnije do 2006, što se, naravno, podudara sa pretpostavljenim periodom pojavljivanja novih konkurentskih konzola iz Sonyja i Microsofta. Inače, Nintendov predsednik Satoru Iwata je izjavio da prodaja GameCubea neće uspeti da dostigne željenu količinu od 10 miliona prodatih konzola za ovu fiskalnu godinu. Srećom te Game Boy Advance vadi stvar.

:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

Hello Bonuse!!! Pisem vam iz Svajcarske. Kazite mi sifre za Syphon Filter 1 ako uopste postoje. Molim vas ako mozete sad da mi odgovorite.

BONUS
Na zalost nismo u mogucnosti da svakom pojedinacnom citaocu odgovorimo SMS-om.

Zasto stalno pominjete graficku superiornost Xboxa u odnosu na PS2, a onda se zalite u opisima na grafiku, npr. CMR3, SPLINTER CELL... Da nije Xbox malo precenjen?

BONUS
Zato sto smo ocekivali vise od takve masine.

Imam predlog za vas. U svakom broju napisite koje su tri igrice ostavile najbolji utisak na vas bez obzira na kojoj konzoli. Mislim da bi to bilo super.

BONUS
Pogledaj top listu redakcije.

BONUS, TUCK I KRAŠ

Firme Tuck i Kraš su uz učešće časopisa Bonus, organizovale akciju na ledu održanu na Kalemegdanu u Beogradu. Cela akcija vezana je za premijeru novog



Pixarovog animiranog filma "Ice Age". Mnogobrojnoj deci delile su se Kraš čokoladice i stari i novi brojevi časopisa Bonus.

POVRATAK NINDŽA - MAJSTORA

Konami je najavio da uskoro planira da počne da objavljuje igre zasnovane na popularnom crtaću iz devedesetih - Teenage Mutant Ninja





Turtles - i to za baš sve platforme: PS2, GameCube, Xbox, GBA i PC. Naravno, ovo nije slučajno, jer bi od ovog meseca u Severnoj Americi na televiziji trebalo da je počelo prikazivanje novog serijala avantura četiri mutirane kornjače-nindže. Igre će, naravno, biti 3D akcione tabačine u kojima ćete odabirati jednog od četiri nindža-heroja i tući se protiv snaga zlog Šredera, a trebalo bi da se pojave u oktobru.

THE FIRST PLACE

Sony Computer Entertainment Inc je upravo objavio veoma zadovoljavajuć podatak (za njih): PlayStation2 je dodatno učvrstio svoju poziciju lidera na tržištu konzola jer je od ove nedelje dostignuta brojka od 50 miliona isporučenih crnih konzola. Čestitamo Sonyju na uspehu.

NEC SE VRAĆA KUĆI

NEC Interchannel, Ltd., deo japanske gigant-korporacije NEC, nedavno je objavio da planira da se vrati u svet digitalne zabave, i to kao proizvođač igara za sve popularne konzole - znači, PlayStation2, GameCube, Game Boy Advance i Xbox. NEC se vraća u igru posle pauze od osam godina, s tim što je kasnih osamdesetih ova kompanija bila jedan od pionira na polju konzola, s prvom konzolom koja je sadržala 16-bitni grafički čip, kao i prvim CD-ROM drajvom za konzole. Prva igra koju je NEC Interchannel najavio zvaće se "Tube Slider" i pojaviće se za GameCube.

VIVENDI PRODAJE - A KO KUPUJE?

Nekoliko agencija je izvestilo da je Vivendi Universal u pregovorima s Microsoftom o mogućem preuzimanju odseka za video igre, koji uključuje Blizzard, Sierru i Universal Interactive. Izveštaji i dalje navode "anonimne izvore bliske pregovorima", i mada su uglavnom koncentrisani na Microsoft, pominju se i drugi potencijalni kupci. Microsoft i dalje odbija da komentariše ovu priču. Ono što je sada postalo sigurno je da Vivendi definitivno želi da proda svoj interaktivni odsek i da očekuje između jedne i dve milijarde dolara zauzvrat. Pravo pitanje sada glasi: ko će biti sledeći vlasnik Blizzarda i Sierre, kao i nekih drugih unosnih kompanija i licenci?

PREPOROD PARAZITA

Iz Squarea (tj. SquarEnixa) stižu lepe glasine za sve koji su voleli Ayu Breu i njeno veče parazita - izgleda da je već započet rad na PS2 igri pod naslovom Parasite Eve - Rebirth! Da li je u pitanju rimejk prvog dela ili treći deo priče, ne znamo - kao što ne znamo da li je ova vest uopšte istinita.

GAME BOY ADVANCE SP










Nintendo je iza zatvorenih vrata održao demonstraciju novog dizajna za Game Boy Advance konzolu pod nazivom Game Boy Advance SP. Mnoge konzole na ovoj demonstraciji su sa donje strane bile označene nazivom Game Boy Advance DX, što je verovatno bio razvojni naslov projekta. Inicijali SP ne označavaju ništa drugo do "Special" što i nije neko otkrovenje.

Pre svega, uređaj je mali. SP je toliki da otprilike staje u sredinu standardnog Game Boy Advance sistema. Kada je sklopljen, skoro je iste debljine i "visine" kao prethodna verzija konzole, ali je zato po širini duplo uži pa je time i prenosiviji od svog starijeg brata.

Aparat se otvara potpuno isto kao i mobilni telefoni na principu školjke. Opruga je jaka i precizna, sa specifičnom pozicijom kada je otvorena. Korisnici mogu pozicionirati oprugu i na pola puta ali je standardni položaj idealan za igranje pa za time nema potrebe.

Ekran na novoj konzoli je, sa 99% sigurnosti to možemo reći, isti kao i na starom GBA sistemu. Najveća izmena je očigledno novo osvetljenje. Sa uključenim svetlom igrači konačno mogu koristiti svoj GBA u bilo kojim svetlosnim uslovima bez potrebe za dodatnim izvorom svetlosti. Kvalitet slike je izvanredan ali ne toliko dobar kao direktan zrak sunčeve svetlosti ili od usmerene stone lampe. Zato se ovo osvetljenje može isključiti preko gornjeg srednjeg dugmeta na kontrolnoj površini. Svetlo se uvek pali samo od sebe kada se konzola uključi.

Nameće se poređenje sa Afterburner osvetljenjem nezavisnog proizvođača koji se može dokupiti i instalirati na originalnom GBA. I dok ova modifikacija kada se izvede, izgleda sasvim pristojno na GBA, prednje osvetljenje na GBA SP je značajno bolje. Jedina mana GBA SP osvetljenja je mala doza plave nijanse , koja pomalo ispira kvalitet detalja i boje na GBA ekranu.

Kao kod mobilnog telefona, GBA SP dugmići su su plitki i "kliktavi." Ali iako je osećaj dugmića drugačiji, kontrole su podjednako osetljive kao i na GBA. Ono što iznenađuje je koliko su shoulder dugmići zgodni za korišćenje. Na slikama L i R dugmići izgledaju vrlo mali, ali način na koji su postavljeni na konzoli čini ih vrlo upotrebljivim i brzim.

GBA SP ne poseduje priključak za slušalice, ali će Nintendo posebno prodavati adapter koji se uključuje u novi expansion port sa zadnje strane konzole. Ovaj port se takođe koristi za AC adapter koji dolazi zajedno uz GB SP. Mana ovog pristupa je što se ne mogu istovremeno koristiti slušalice i puniti baterije, niti kad je GBA povezan na GameCube. Kontrola jačine zvuka više nije rotaciona već je ovog puta ugrađen klizač.

Sigurno ste primetili dve LED diode sa desne strane kontrolnog dela. Gornja dioda je prosto indikator da je konzola uključena, ista kao i ona na sadašnjem GBA. Kao i na prethodniku, ova lampica će zasvetleti crveno kao znak da su baterije skoro ispražnjene. Druga LED lampica je tu da označava status punjenja baterije, svetlo je narandžasto kada se baterije pune i pozeleni kada se punjenje završi.

Vrlo je interesantno da GBA SP ima UGRAĐENU litijum-jonsku bateriju koja se NE MOŽE zameniti! Ako se nešto desi sa baterijom, moraćete da reklamirate celu konzolu Nintendu.

Game Boy Advance SP je 100% kompatibilan sa svim Game Boy igrama, kao što je i prethodnik bio. JEDNA jedina igra nažalost, neće funkcionisati kako bi trebalo sa novim GBA SP, a to je Kirby's Tilt 'n Tumble. Razlog je novi položaj kertridža u GBA SP, pa senzor pokreta koji je kalibrisan precizno za originalni GBA neće davatipravilne rezultate. Ali sve ostale igre će raditi apsolutno savršeno.

Game Boy Advance SP će početi da se prodaje 23. marta u Americi uz istovremenu premijeru i u našoj zemlji. Biće dostupan u dve boje: Cobalt (metalik plava) i Platinum.

Zvanična informacija iz Nintenda je da će obični GBA i dalje biti u prodaji kada se pojavi novi GB SP. Nintendo će nastaviti da proizvodi i prodaje originalni GBA u doglednoj budućnosti. Takođe, nema najava o bilo kakvom spuštanju cene za Game Boy Advance.



Da zaključimo, novi GBA SP ima zaista fantastičan dizajn koji će ovu konzolu približiti i starijim korisnicima. Svako ko želi da se oproba na prenosivim GBA konzolama će imati još jedan dodatni razlog.

NOKIA NGAGE













Ovo je fantastičan način da ubijete vreme, i mnogo zdraviji nego pušenje cigareta ili ispijanja nekoliko litara kafe, kaže Anssi Vanjoki, izvršni potpredsednik kompanije Nokia. On govori o novoj portabl platformi za igranje pod nazivom Nokia N-Gage, pokušaju njegove firme da uđe na tržište video igara. I iako je mala verovatnoća da će N-Gage zameniti nikotin ili kafein na listi vaših poroka, ovaj uređaj je ekstremno ambiciozan i potencijalno najsvestranija platforma ikad projektovana.

WARP FIVE, N-GAGE!

Predstavljen javnosti početkom februara u Londonu, N-Gage je spoj mobilnog telefona i prenosne platforme za video igre koji vam omogućava igranje u lokalnoj bežičnoj mreži putem Bluetooth-a ili preko GSM / GPRS mobilnih mreža. Zbog svojih mogućnosti bežičnog povezivanja, moguć je downloaddodatnog sadržaja igara, kao što su trikovi, dodatni nivoi, itd... Spisak dodatnih mogućnosti obuhvata **FM radio prijemnik, MP3 player, Personal Digital Assistant (organajzer), e-mail, mobilni telefon ali NE i kameru**, koju bismo vrlo rado prihvatili kao sastavni deo ovog uređaja.

Za razliku od tradicionalnih uređaja za igranje N-Gage ne zahteva monitor ili televizor. On takođe prevazilazi tradicionalne portabl igračke svojom raznovrsnošću i mogućnošću povezivanja. Iako ima sličnosti sa PC-jem, konzolama i portabl video igrama, Nokia pokušava da stvori novo tržište - portabl multiplayer (lokalno i "daljinsko") igranje.

Uređaj izgleada vrlo slično Game Boy Advance-u, uz nešto tanji profil. Po širini i dužini je nešto kraći od GBA, dok je po debljini značajno vitkiji, što omogućava lakše nošenje u džepu. Zbog manjih dimenzija i interne baterije on je i lakši od GBA. Iako mu nedostaju shoulder dugmići uređaj sadrži 21 taster i rocker pad.

Srce sistema čini StrongARM procesor na 104 MHz. Količina RAM memorije nije objavljena od strane Nokie. Jedna primetna mana uređaja je ekran rezolucije 176 x 208 piksela, koji je, iako prilično svetao i uz pozadinsko osvetljenje, jedva iznosi nešto više od polovine veličine GBA-ovog displeja i ima paletu od 4096 boja. Ustupak je načinjen da bi se produžilo vreme trajanja ugrađene baterije. Manja veličina i rezolucija displeja omogućavaju bateriji da izdrži do 6 sati igranja, 4 sata razgovora i 200 sati na stend baju. Kapacitet baterije je konkurentan drugim mobilnim telefonima, ali je objektivno mali za potrebe igrača. Nadamo se da će biti ponuđena opcija dodatne baterije većeg kapaciteta.

I dok je Game Boy platforma najprodavaniji sistem svih vremena, većinom kroz tržište namenjeno mlađoj populaciji, Nokia se nada potrošačima uzrasta od 18 do 35 godina. Za razliku od PC i konzolarnih igrača, koji su u velikoj većini muškarci, kompanija se nada da će privući barem približno jednak broj i muških i ženskih korisnika. Kreatori konzole smatraju da će N-Gage multiplayer mogućnosti i višestruka funkcionalnost privući širu grupu starijih igrača.

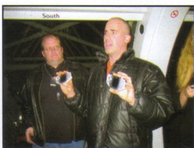
Iako bi se prema svojoj koncepciji N-Gag mogao uporediti sa Swiss Army nožićem, i Nokie su vrlo jasni sa svojim namerama za N Gage. Ovde nije reč o prostom pokušaju nado gradnje primitivnih igrica poput Snake-a u koj su uživali milioni vlasnika Nokia telefona. Ov je stvaranje nove platforme. "Sve dok su igric samo dodatna opcija, tržište neće sazreti", kaž Ilkka Raiskinen, stariji potpredsednik kompani je Nokia koji je zadužen za zabavu i medije "Pre svega, ljudi će kupovati N-Gage ka uređaj za igranje."

I dok su i ranije postojali slični pokušaji s portabl multiplayer uređajima za igranje (ka najpoznatiji primer Ericsson Red Jade), izgled kao da je Nokia na putu ka uspehu. Sa hard verske tačke gledišta, N-Gage je fantastičn naprava. Ali kao što svi znamo važniji od bil čega drugog je sadržaj - igrice! Srećom p Nokiu, izgleda da su se odgovorni za ovaj pro jekat u kompaniji postarali da i ovaj deo plan bude odrađen kako treba pa je tu raznovrsa softverski katalog.

Forum Nokia je nezavisno odeljenje kompanij koje pruža podršku njihovim telefonima. Oni s ponose time da su neverovatno develope friendly, potencijalni developeri mogu down loadovati SDK-ove i instrukcije koje su i potrebne, što im omogućava da eksperimen tišu pre nego što se posvete ovoj platform Trenutno postoji oko 900,000 regstrovani developera, iako tačan broj nije za javnost.

Igre za N-Gage će biti dostupne na 8M MultiMedia Cards (MMC). Ovo daje "enge jdžu" još jednu prednost nad GBA jer je MM













standardizovani format i košta mnogo manje nego Nintendovi posebni kertridži.

Razvojni proces igre je sličan onima za Xbox ili PS2: izdavači podnose softver na procenu kod Nokie i mogu objaviti naslova samo uz odobrenje. Prednosti koje ovaj sistem nosi sa sobom su jednostavnost programiranja, niska ulaganja i mali procenti koji se daju proizvođaču platforme. Povrh svega tu je i vrlo velika korisnička baza, pa ako Engejdžu dobro krene mnogi programeri i umetnici će naći novi posao.

N-GAGING SOFTWARE

Kreatori nove konzole su vrlo dobro svesni koliko je važan softver pa interni razvojni timovi iz Nokie već odavno spremaju igre koje će najbolje demonstrirati Bluetooth i GSM mogućnosti povezivanja, dok će nezavisni izdavači izaći na tržište sa igračima već poznatim brendovima. Na spisku potvrđenih nezavisnih developera se nalaze Activision, Eidos, Sega, Taito i THQ. Takođe su se pojavile glasine koje kažu da su i EA i Capcom vrlo blizu tome da se posvete ovoj platformi.

Testirali smo dva interna Nokia naslova, Karting (radni naslov) i Virtually Board Snowboarding. Obe igre su u ranim fazama razvoja pa nivoi nisu bili popunjeni svim detaljima. Bez obzira na to, VBS je davao odličan utisak brzine iako nije bilo nikakvih power-up dodataka pa nismo mogli da procenimo kakav bi dodatni efekat oni stvarali. Pored brzine i kontrole su bile izuzetno glatke i precizne. Uspeli smo čak da igramo obe igre preko Bluetootha i bili smo prezadovoljni rezultatima.
Protivnik je neprekidno bio na ekranu bez ikakvog štucanja. Iako još nije potvrđeno, verovatno će svaka igra podržavati bar 4 igrača. Iako ove igre nisu previše zahtevne za igranje preko mreže ipak su pokazale da N-Gage perfektno funkcioniše u lokalnoj Bluetooth mreži.

Kompanija Sega trenutno radi na 5 naslova za N-Gage: Sonic N, Super Monkey Ball, Puyo-Puyo, Virtua Tennis i Sega Rally. Izvor iz kompanije Sega kaže da su u kompaniji vrlo zadovoljni što sarađuju sa Nokiom i nagovestio nam da će Sega prebaciti još neke od svojih franšiza na N-Gage. Automatski se nameće pomisao na mobilnu verziju Phantasy Star Online jer bi igra namenjena masovnom multiplayeru sigurno bila veliki uspeh, posebno u Aziji.

Probali smo takođe i Sonica i bili smo iznenađeni koliko dobro izgleda. Grafika se može direktno uporediti sa većinom GBA naslova. Naravno, ovo je bila najbrža igra koju smo probali i sigurno će zadovoljiti poklonike Sonica. Virtua Tennis je takođe brz i ima precizne kontrole, iako je implementirano samo kretanje levo desno. Nadamo se da će u finalnoj verziji ovo biti ispravljeno jer ovako igra mnogo više liči na Pong nego na tenis.

Uz Sonic N, drugi veliki naslov će biti Eidosov Tomb Raider. Lara je bila najbolje tehnički pripremljena za šou. 3D nivoi po kojima se kreće su bili prilično zasićeni, a njeni pokreti su onakvi kakvima ih očekujemo. Tomb Raider će imati dodatni sadržaj za download. Eidos je prikazao još jedan svoj naslov - Pandemonium, kojega se svi malo stariji vlasnici PSX-a dobro sećaju.
Taito je prikazao svoj Puzzle Bobble VS. Legendarna puzzle igra je perfektno prerađena za N-Gage i to je bila jedina igra nezavisnog izdavača koja je koristila Bluetooth za multiplayer. Igra podržava do 4 igrača, a mi smo je testirali u verziji 1 na 1 i funksionisala je savršeno. Taito je najavio i Super Space Invaders.

THQ i Activision su takođe najavili svoje igre za N-Gage ali nijedan nije imao spreman naslov. Među njima se nalaze Red Faction, MotoGP i MLBPA Players Choice Baseball, koje bi sve trebalo da imaju podršku za Bluetooth, dodatni downloadabilni sadržaj. Activision nije dao precizne informacije koje igre će objaviti.

GET READY TO N-GAGE

N-Gage bi trebalo da se pojavi krajem godine, najverovatnije pred sezonu praznika. Cena još uvek nije tačno određena, ali se očekuje da će pre biti u rangu skupljih mobilnih telefona nego u GBA rangu. Cene samih igara će biti u rangu GBA naslova. Naša predviđanja su da će N-Gage koštati oko 250 evra, a da će igre biti oko 40 evra.
Trenutno postoji oko 300 miliona korisnika Nokia telefona, skoro 40 procenata ukupnog broja korisnika u svetu i skoro dva puta više od najbližeg konkurenta. Planovi za N-Gage su podjednaki grandiozni - iz Nokie očekuju više miliona prodatih "engejdžova" do kraja sledeće godine, sa naglaskom na više...



NAJBOLJE IGRE 2002 GODINE



I da, ponovo je došlo to doba godine, ovog puta nešto kasnije nego što je to uobičajeno, kada između gomile vrhunskih dostignuća biramo samo jedno i proglašavamo ga za najbolje ostvarenje godine.
Ove godine smo malo promenili kategorije, tj. izbor smo napravili po konzolama a ne prema žanrovima igara. Da li je ovo ispravno ili ne, pokazaće vreme ali smo svakako želeli da u ovaj izbor uvrstimo i Segu Dreamcast - konzolu koja se više neće takmičiti, pa da je na taj način ispratimo jer će njeno mesto zauzeti nove, mlađe i bolje konzole.
Izabrali smo najbolje igre za svaku od aktuelnih konzola prema opštem mišljenju članova redakcije. Nećemo reći da smo do konačnih rezultata došli lako jer su neki članovi redakcije imali drugačije viđenje top liste najboljih ali smo na kraju nadglasavanjem (ko glasnije taj je u pravu) došli do sledećeg izbora.
PlayStation 2 - GTA Vice City
Xbox - Splinter Cell
GameCube - Super Mario Sunshine
Dreamcast - NHL 2K2
PlayStation - Winning Eleven 2002
Game Boy Advance - Tekken Advance
Apsolutnog pobednika smo dobili kada smo odstranili sve glasače koji nisu bili za Vice City (hvala Uroše).

PLAYSTATION 2

IGRA JE OPISANA U BONUSU BR: 29

GTA: VICE CITY





OVA IGRA JE ČISTA 10-KA, I JA JE OCENJUJEM SA STO PROCENATA!!! - reči su dragog kolege autora Uroša Tomića. Toliko smo prostora posvetili ovoj igri da nisam siguran da postoji još nešto što bi mogli da kažemo o njoj a da se ne ponavljamo. Da pokušamo u njegovom stilu...

Kada ustanovite nekoliko biznisa i kada postanete vlasnik nekolicine ugostiteljskih objekata, treba samo da se s vremena na vreme provozate od lokacije do lokacije noseći svoj REKET za badminton. Niste shvatili?









GAME CUBE

IGRA JE OPISANA U BONUSU BR: 27

SUPER MARIO SUNSHINE









Za razliku od Splinter Cella, koji će biti ekskluzivno vlasništvo Xboxa još samo kratko vreme ova igra se NIKAD neće pojaviti ni na jednoj drugoj platformi osim na GameCube-u. Jasno je zašto onda ljudi kupuju GameCube samo da bi igrali ovo čudo od igre! Nintendova maskota je u svom debiju na GameCube-u osvojila srca svih ljubitelja platformskih igara. Nintendo je ponovo prevazišao sam sebe i ostatak industrije [illegible]. Ima nešto specijalno u šarmu italijanskog vodoinstalatera koji ovog puta ima asistenciju u vidu vodenog topića raznovrsne namene.




X BOX

IGRA JE OPISANA U BONUSU BR: 28

SPLINTER CELL






Jasno je zašto je ovo najbolja igra 2002. godine za Xbox. Novi sistem osvetljenja je prvi put primenjen na Xboxu! Odličan gameplay i odličan primer primene visokih tehnologija kao u špijunskom filmu. Repertoar njegovog naoružanja prevazilazi sve do sad viđeno, a spisak dodatne opreme je veći nego telefonski imenik omanje opštine u Srbiji. Jedna od najboljih šunjalica na tržištu se sa nestrpljenjem očekuje u verziji za PlayStation 2! Najave kažu da će vlasnici PS Dvojke biti u povlašćenom položaju jer se za njih spremaju dodatni nivoi i video sekvence...

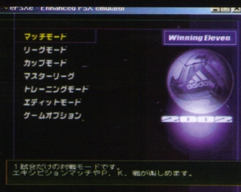



PLAYSTATION

IGRA NIJE OPISANA U BONUSU

WINNING ELEVEN 2002





Iako opis ovog dela Winning Elevena niste imali priliku da pročitate u Bonusu ova igra je definitivno najbolja igra 2002. godine na starom dobrom kecu. Da napomenemo, opis ove igre niste čitali jer se pojavila neposredno posle Pro Evolution Soccera dvojke a mi smo smatrali da su te dve igrice previše slične da bi obe ušle u broj. Auh, kakva greška! Konamijev serijal je jedini razlog zbog kojeg i ono malo preostalih Sony igraonica i dalje opstaje u borbi sa Kaunterom.









GAME BOY ADVANCE

IGRA JE OPISANA U BONUSU BR: 26

TEKKEN ADVANCE





Port ove legendarne tuče sa PlayStation konzole na GBA je nešto što nismo mogli da zamislimo kao moguće. Grafika na GBA skoro da može da se poredi sa verzijom za PlayStation. Način kontrolisanja vaših likova jeste malo uprošćen, ali je i dalje vrlo intuitivan. Skoro svi likovi iz verzije za PlayStation su tu, i uz odlične kontrole, neverovatne tehničke karakteristike za GBA i neprestanu akciju sa punim pravom svrstavamo ovu igru na prvo mesto među igrama koje smo opisali prošle godine za GBA.









DREAMCAST

NHL 2K2

IGRA JE OPISANA U BONUSU BR: 22











Poslednja igra iz 2K sportskog serijala koja se pojavila na matičnoj konzoli - Dreamcastu. Svima nam je žao što za ovu konzolu nije bilo mesta u planovima čelnih ljudi Sega korporacije. Velika šteta. Objektivno ova igra nije ni imala veliku konkurenciju jer se malo igara izašlo i pojavilo za Dreamcast nakon nje. Makar su igre iz Sega Sports nastavile svoj virtuelni život na drugim konzolama. Ali nikako se ne možemo odupreti utisku da je ova igra bila najigranija baš na Dreamcastu.

APSOLUTNI POBEDNIK

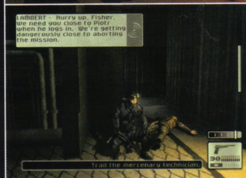
GTA VICE CITY

IGRA JE OPISANA U BONUSU BR: 28





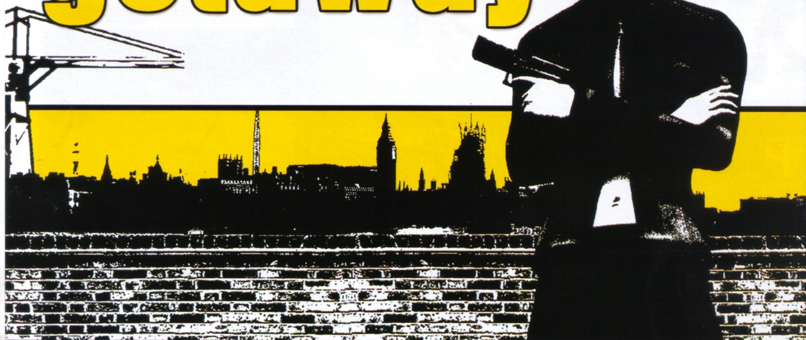






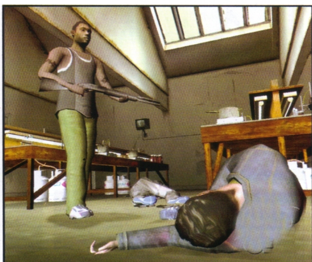
Eh kada bi još članovima redakcije neko obezbedio muzičku kolekciju iz igre... Jer uz originalni GTA Vice City se dobija i 8 (OSAM) CD-ova bogato nakrcanih na velikim (i ne tako velikim) hitovima osamdesetih. Pozivamo sve ljubitelje Vice Cityja i disko muzike da nas slobodno kontaktiraju na poznatu email adresu bonus@eunet.yu, ukoliko poseduju delić originalne kolekcije CD-ova pošto je SIMPATIČNI urednik svoju kolekciju preselio na kućnu adresu bez pomena o vraćanju iste u redakciju...

the getaway



OVO BI BIO SJAJAN FILM, ALI ŠTA ĆEMO SA IGROM?









The Getaway je i neverovatno primamljiva i neverovatno iritirajuća igra u isto vreme. Neki njeni delovi su, ako ne bolji onda podjednako dobri, kao bilo šta do sada urađeno u tom žanru, dok su neki drugi njeni delovi toliko glupavi da je prosto neverovatno kako su uopšte izašli iz faze testiranja. Ovde imamo igru u kojoj se vozite kroz ceo jedan virtuelni grad modeliran do autentičnih pojedinačnih zgrada ali isto tako imamo igru u kojoj sistem nišanjenja vidi nekog pajsera sa pajserčićem 50 metara daleko kao veću pretnju nego dvometraša sa automatom dva metra od vas.

Ova igra ima ambicije da bude bliska filmu više nego ijedna igra do sada što joj daje i najveće kvalitete i najveće mane. Akcija u igri je isprepletana video sekvencama koje su filmskog kvaliteta, a taj filmski uticaj donosi samo plusove kada je taj aspekt igre u pitanju. Problem nastaje kada taj uticaj počne da remeti gameplay samo da bi igra ličila više na film.

Jedan deo Getawaya je klasična jurnjava kolima gde je igraču dozvoljeno (pa nije baš dozvoljeno, ali se radi...) da "prisvoji" bilo koje vozilo sa ulice i upusti se u pravu malu ekskurziju ulicama Londona. Tipična misija ovog tipa je već tradicionalna jurnjava sa pandurima ali da malo razbiju ritam tu su i nekoliko misija sa praćenjem kao i trke sa vremenom.

Ali kad dođe do same trke i onog pravog osećaja jurnjave, Getawayu nema ravnog, barem ne trenutno. Drivera je pregazilo vreme, Vice City ne spada u ovu kategoriju jurnjave a Stuntman je ipak malo drugačija priča. Osećaj brzine, preciznost kontrola, raznolikost svake pojedinačne trke i oduševljenje dok vozite kroz saobraćaj ne mareći za propise (i organe koje održavaju red), svi zajedno daju jednu "manjifiko" jurnjavu.

PA GDE SU TI PROBLEMI?

U Getawayu NE postoji nikakav grafički korisnički interfejs. Ništa, ama baš ništa ne kvari vaš pogled na svet u igri, ali zato na drugoj strani imamo vrlo malo pomoći igraču u navigaciji. Pa recimo kada dobijete još neki prioritet osim da divljate kolima po gradu. Na primer, stići od tačke A do tačke B (osnovni cilj svake misije) je vrlo teško, osim ako niste živeli u Londonu nekoliko godina pa znate svako ćoše i uličicu. Virtuelna predstava Londona u igrici je vrlo precizna do te mere da se onaj koji stvarno poznaje grad može bukvalno orijentisati vizuelno. Ali svi ostali (a tu računam i sebe jer iako sam bio u Londonu veze nemam gde se šta nalazi) koji baš i nisu vozači londonskog taksija u slobodno vreme, imaće vrlo malo informacija da bi se efikasno orijentisali po gradu. Ne postoji nikakav vid mape niti bilo kakve druge navigacije OSIM (nepreciznih) uputnica koje vam označavaju migavci.
Ovo je posledica ideje da se potpuno eliminiše grafički interfejs. Nema smešnih strelica koje pokazuju pravac, nema nikakve mape koja se rotira, tu su samo trepćući migavci koji vas upućuju gde treba da skrenete. Kako verovatno pretpostavljate ovo ne funkcioniše baš idealno. Migavci niti funkcionišu kao kao strelica u Driveru (vazdušni put) niti vas upućuju na optimalnu rutu do cilja. Umesto toga oni pokazuju neku kombinaciju ove dve varijante.

Evo jednog primera - stižete do raskrsnice u obliku slova T i ne dobijate NIKAKAV signal, jer bi trebalo da obiđete objekat na koji nailazite sa bilo koje strane i nastavite u istom pravcu. Često je jedna od te dve rute mnogo bolja od druge, ali vi nemate nikakve informacije o tome jer ne poznajete deo grada kroz koji prolazite. Još veći problem je tendencija navigacionog sistema da odabira najkraću rutu umesto najbolje. Često će vas navigacija usmeriti u zakrčenje saobraćaja, uske prolaze, jednosmerne ulice iako postoji malo duža ili ne toliko regularna putanja koja je mnogo brža i manje opasna.
Posledica toga je da ćete često oštetiti vozilo toliko da ćete ispasti iz trke jer će bilo kakvo veće oštećenje zadnjeg dela vozila uništiti jedinu pomoć pri navigaciji.

Sistem navigacije je najveći problem sa vozačkom komponentom igre ali nije jedini. Solidnu pometnju ume da napravi i veštačka (ne)inteligencija. U nekoliko misija se vozite sa još nekim u kolima, obično sa Yasmin, plaćenom hitwoman koja postaje Mark Hammondov (glavni junak igre) saveznik. U kasnijim misijama vožnje postaju jako duge i zahtevaju promenu automobila tokom misije. Pošto vam je policija stalno na vratu, logično bi bilo da izmenu automobila izvršite što brže. Ali šta se dešava? Kada izađete iz kola vaša koleginica se upušta u pucnjavu sa pandurima



















dok vi ne preuzmete drugi auto. Međutim, kada ste vi već u drugom autu i spremni da pođete, ona ne pokazuje nikakvu nameru da pođe sa vama sve dok ne napuca sve pajose u okolini ili dok oni ne napucaju nju. Šta ćete, srčana devojka...

Izbor automobila je "masivan", čini se da pokriva svaki automobil koji možete videti na ulici, pravoj ulici, a brzi automobili su pravi "doživljaj" za vožnju zahvaljujući dosta prostom modelu upravljanja koji ipak uspeva da odslika individualne karakteristike svakog automobila. Dizajneri igre su se potrudili da najbolje automobile postave na nekim skrivenim lokacijama pa iako je solidno brz auto lako naći, najbolji sportski i koncept automobili su rezervisani za one igrače koji su spremni da malo istražuju.

GAMEPLAY (SHOOTING)

Vožnja je samo jedna polovina Getawaya, i to bolja polovina. Deo igre koji predstavlja akciju iz trećeg lica je opterećen još većim problemima nego vozački deo. Kontrole i kamera su često vrlo nespretne i da, odsustvo grafičkog interfejsa i ovde stvara probleme.

Nivoi u Getawayu su tako prepodešeni da će vam trebati puno pokušaja (čitaj pogibija jer ne znate odakle vas je strefilo) da saznate unapred utvrđene neprijateljske lokacije da bi našli put kroz nivo. Ako odlutate sa te putanje kamera će vas verovatno dovesti do ludila jer će vas često zli momci napuniti olovom pre nego što se kamera smiluje da se okrene ka njima. A NE postoji ručna kontrole kamere!

Kada dođe do direktnog obračuna shvatićete da vi u stvari želite da se obračunate sa dizajnerom sistema nišanjenja a ne sa zlikovcima u igri. Dakle, sistem nišanjenja je, možemo reći, u potpunosti automatski jer je ručno nišanjenje toliko neupotrebljivo da možete potpuno da zaboravite na njega - bićete mrtvi pre nego što opalite metak.

Dakle da bi automatskim nišanjenjem uhvatili neprijatelja u lock treba da pritisnete R1, čime dobijate lok na metu (koja se izgleda bira eci peci pec metodom) i vatru otvarate pritiskom na kvadrat. Sve bi ovo bilo OK da je sistem "uštelovan" kako treba, ali neee...
Često je daleka bezazlena meta lokovana dok vas sa dva metra daljine praše automatima, dalje ako morate da se zaklonite i ponovo nanišanite vrlo je moguće da dobijete lok n drugog neprijatelja iako je dovoljan još sam jedan metak da dovršite onog od malopre ćete dobiti lok na lošeg momka koji je za lonjen ili ...
Ovakve situacije su često fatalne i onda čita pucnjava kreće iz početka... A i ako preživi da bi ste se oporavili potrebno je da se za lonite iza zida i tu sačekate da vam se zdrav je polako napuni. Ovaj metod povećavan energije razbija tempo akcionih sekvenci dugim periodima čekanja. Ponekad će vas ovoj meditaciji iznenaditi poneki "pištoljaš čisto da vas unervozi...

GRAFIKA

Najveći argument Getawaya je 3D mode rana prestonica Velike Britanije. Slobodn možemo reći da je ovo najveći i najle virtuelni grad ikada stvoren u nekoj video i sa neverovatnom količinom detalja ko možete primetiti na svakom ćošku. Čak neko ko nikad nije bio u Londonu može lakoćom prepoznati određene lokacije kao primer London Bridge ili Piccadily... Možete samo da zamislite trud koji bio potreban se, posle snimanja digitalnom kamero



















[illegible] dozvole od svih radnji i firmi za [illegible] u igri i ostalih komplikacija, sve to [illegible] implementira u igru.

[illegible] automobili u igri su licencirani i iako nisu [illegible] na Gran Turismo 3 nivou detalja, ipak imaju environment mapping i odličan sistem [illegible] koji je na nivou Stuntmana - deformacije lima, razbijena svetla, prozori, [illegible] gume i svaki mogući način oštećenja automobila kao i para, dim i plamen koji [illegible] stanje u kojem se nalazi motor. Detekcija sudara je vrlo precizna, tako da je moguće precizno nanišaniti i oštetiti tačno određene delove automobila. Šteta takođe utiče na ponašanje automobila u vidu krivudanja, slabijeg ubrzanja i tako dalje sve dok auto ne postane staro gvožđe.

Filmske sekvence

U pauzama akcije gledaćete najbolje filmske sekvence na dvojci. Ove sekvence se stilski [illegible] razlikuju od bilo čega što ste do sada videli jer su urađene u motion-capture tehnici sa digitalizovanim ljudskim licima. Vrlo [illegible] animacija je urađeno od nule sa potpuno modelovanim likovima i 3D projektovanjem. Ovo ima svojih mana i prednosti.

Animacija likova u sekvencama još uvek pati od štucanja u pojedinim trenucima i iako je bolja od preview verzije koju smo imali prilike da vidimo i dalje se da primetiti.
Dijalozi su prosto savršeni, verujte nam da su dobro smišljeni, autentični i prilično sirovi. Ovo je odličan primer kako se na pravi način može upotrebiti "dirty talk", imate sjajan utisak verodostojnosti. Nema potrebe da pominjemo koliko dobro zvuče različiti prizvuci engleskog akcenta, posebno "džamajkan ingliš", ma radost prava...

Drugim rečima, da je ovo film, dobio bi vrlo dobre ocene. Izgleda odlično, zvuči odlično i ima jaku priču koja drži interesovanje. Ali ovo je igra, i na tom planu Getaway je češće lošiji nego bolji.
Pazite, ja sam uživao u dobrom delu ove igre, ali sam isto tako bio vrlo nezadovoljan nekim njenim delovima. Istraživanje pravog grada, fenomenalni automobili u ludačkom tempu vožnje, momenti perfektno izrežirane akcije, "kriminalno" dobri dijalozi - sve je to veliki plus za ovu igru.
Međutim, navigacioni sistem kao "...iskusni indijanski vodiči...", sistem nišanjenja "... pa pogodio sam vazduh...", lutanje bez načina orijentacije, beskrajno čekanje da se glavni lik oporavi i otkrivanje neprijatelja sistemom "telom na metak" čini ovu igru malo NAPORNOM!

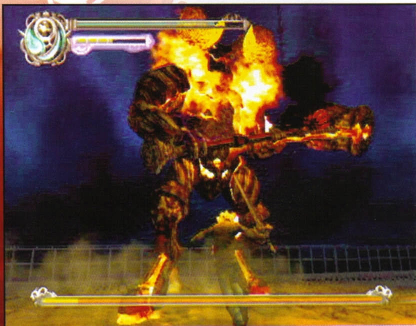
Moja konačna ocena je da se vredi izboriti sa lošim delovima igre da bi uživali u dobrim, ali mislim da mnogi igrači neće imati strpljenja ni volje da to učine.

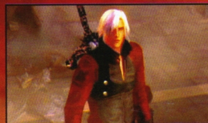
bonus IGROMER — Izdavač: Sony | Žanr: Akcija/Vožnja | Medij: 1 DVD

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	X	GRAFIKA	10	78%
• Memorijska kartica	• GC	X	ZVUK	10	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	7	
• Analogna kontrola	• GBA	✓	TRAJNOST	7	
	• PSONE	X			

DEVIL MAY CRY 2









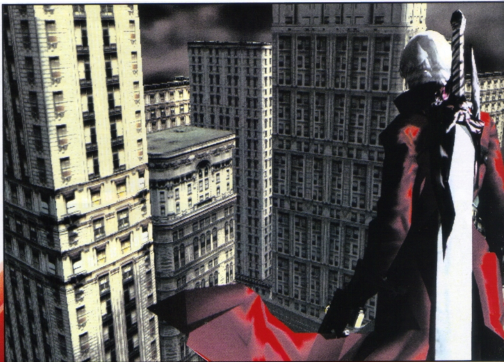
[illegible] Bup - s' neba pa u rebra i još [illegible] prst u oko (ali ne plitko, već duboko, [illegible] samog očnog živca), šut u zube pride i [illegible] kožu s' nogu (ali više kao premija, a [illegible] kao kazna), ali MUČKO dranje nogu. [illegible] civilizacije, pad sistema, bruka, ŽIVA [illegible] da budem precizniji i kolosalno [illegible] kao šlag na tortu - MA ŠTA ŠLAG... [illegible] TREŠNJA NA VR'!!! Ovako nečemu se [illegible] nadao, da mi tako podmuklo zarijete [illegible] u kičmeni predeo srednjih leđa i još da [illegible] dvaput u smeru kazaljke sata - to [illegible] očekivao ni od najljućih i najgrđih [illegible], a kamoli od jedne od mojih najomil-[illegible] na vascelom svetu! Svima vam se [illegible] pokvarile, programe vam virusi [illegible], na Kanteri vas svi "rešili" i kamen vam [illegible] zmija međ' oči)! Ja sam šokiran, revolti-[illegible], izmenađen, uvređen, zblanut, [illegible] globalno isfrustriran (našao bih još [illegible] znaš, al' me mrzi, da se cimam po [illegible]) ovim BLEDIM POKUŠAJEM, [illegible], podbačajem (da ne kažem [illegible], al' padam u iskušenje) i razočaren-[illegible] svakom... paaaaaa, gotovo svakom [illegible]

[illegible] sam puta napomenuo da se igra ne [illegible] ocenjivati kruto formiranim kriter-[illegible], da tu ima i nešto više od "grafike, [illegible] atmosfere, uhodljivosti, igrivosti...", da [illegible] računa o originalnosti i ideji, priči, [illegible] likovima, faktoru "ponovoigrivosti", [illegible] momentu (monetarna kompati-[illegible] ili ti narodski - "dostupnost"), ali neeeeeeee, mene niko (od ZADUŽENIH) ne sluša, opravdavajući sopstvenu nesposobnost komentarima poput "ne može igrometar da zauzima četvrtinu strane" ili "što lud zamisli, to niko ne ostvari"... Kako sada da verodostojno prikažem čitaocima šta tu nije u redu i na koji je način i sa koje strane gledano ocena opravdana ili neopravdana, kako je ovaj aspekt odličan, a kako sa druge strane taj odlični aspekt ima tako negativne strane da je to u potpunosti kontroverzno i... i... i pobeže mi misao, sada više ni sam ne znam šta sam pokušao da kažem...

Što sam toliko frustriran? Pa retko se dešava da se ONAKVO čudo (pozitivna konotacija) upropasti OVAKVIM čudom (negativna konotacija)! Ja sam pretpostavljao da nastavak MORA da bude bolji od prethodnika ili uopšte ne traba ni da se koncipira, a kamoli realizuje. Primer? GTA3 i GTA Vice City... Mislim, jeste trojka fenomenalno loša, ali je VC BLUDNO loš i KRAJNJE lud, sve je bolje postigao, izmorfovao preko noći iz "najgoregodsvedece" u "kaoBanedobarsin", pokazujuci svima kako MOŽE, samo NEĆE (dok ne dođe do motivacije prouzrokovane novcem, koja je posebno STIMULATIVNA, prim.aut.). Ali treba taj suficit objasniti i opravdati uspehom, a ne komercijalizacijom, podlom prevarom i igranjem na "staru kartu"... Lično sam očekivao kečeve iz rukava, zeke iz šešira i nestajanje velikih objekata (ali u "Koperfild", a ne "Al kaida" fazonu), kad ono ni po' lule duvana, a kamoli više desetina evra za 2 (i slovima DVA) DVD-a (koji ovde kostaju "za u oko i unutrašnji organ pride")!

O, da, DVD je u pitanju, tako da ako nemate "mešaju" ili sličan čipset, slaba fajda da ćete se uveriti u ono što sam vam do sada "iščukao". Sigurni ste da preterujem? Mislite da igra nije toliko loša? Da, u tome baš i jeste problem... PRAVIM igračima, koji ne počinju igru na "easy" već na "blood&guts", "hardcore", "nightmare" i "O.O.F.M. (outoffuckingmind)", onima koje POENI stimulišu, podjednako (ako ne i više) kao i sam učinak i vizuelni prikaz borbe, onima koji uvek hoće VEĆE, VIŠE, BOLJE, ova igra NEĆE UDOVOLJITI, dok sa druge strane, prosečnim igračima ova igra neće delovati ni upola loše koliko je ovde prikazano. A šta se tu tačno dešava i šta je tu tako negativno? Za početak priča, koja, složićete se i nije toliko bitna za akciju, kako da se izrazim... ZAUDARA (poput starog alasa u zoni priobalja)! Nema tu nekog zapleta koji nije očekivan - uključuje velikog demona kome treba artefakt... bla, bla, bla... dominacija svetom... njke, njke, njke... hrabri heroj bez mane i straha... zdrk, zdrk, zdrk... aman! OK, kako smo rekli, priča nije toliko bitna, akcija je bitna. Šta je glavno u akciji, ako ne glavonja koga vodite, 'el tako? On treba da bude baš ON, onaj koji je tu da reši, reguliše, pohara, izdominira i usput bude šta - QL (pisano velikim, jer mora da bude mnogo kul, prim. aut.), da ga krasi brutalnost, ironičnost, lepe crte lica (lepi glumci), snažno telo koje će mu obezbediti mnoštvo hit poena i divlji, neobuzdani karakter, koji ga izdvaja iz gomile, i koji ga čini specifičnim, zaokruženim

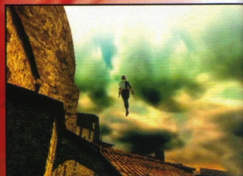


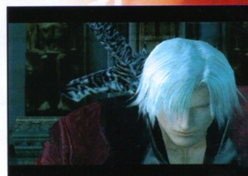
















kao ličnost i pozitivnijim od ostalih negativaca (koje on još negativnije odstranjuje). Mislim - baš to je antiheroj, kakav bi on trebalo da bude... U "Đavo plače prvi put", Dante je bio baš takav: mrga, zli gotivac, sa pedigreom (podrijetlom) i legacy-em koji mu obezbeđuje prisustvo u hali heroja, ciničnim komentarom na svaku situaciju, rešenjem za svaki novoiskrsli problem... Kada je bio u formi čovaka bio je zbudžen, kada je bio u "višoj formi" bio je prebudžen. Imao je ono što Ameri zovu "personality", a kako kaže Samujlo L. Đekson u Tarantinovu filmu "Pulp Fiction": "Personality goe's a long way...". Sada, kada "đavo plače drugi put", plače zato što mu je sin postao mek i plah, da ne kažem - svilenkast. Kao da se njegovo "JA" zadržalo u prethodniku, dok je njegova SENKA prešla u nastavak. Možda mi je utisak varljiv, ali sam stekao takav, što igrajući, što čitajući kolege novinare iz belog sveta i njihove komentare na istoimenu igru.

'Ajde da ne bude da sam sve krljo, drlj'o i pljuv'o, a da ništa nisam falio, tu su fluidnost pokreta i mogućnost kombinovanja... Mislio sam da je ovakva fluidnost pokreta specifična samo za humanoide u realnosti, ali eto - desilo se da sam i ja jednom pogrešio (ču' jednom, slagah, a ne trepnuh, prim.aut.). Moram da priznam da se još do sada nisam sreo sa ovakvim "risponsom" komandi, da se kretanje odigravalo tečno - ko mleko kada ga puštaš nekome niz leđa, a ono curi ONAKO - u mlazu, formirajući srebrnastu traku na glatkim, mekim, maslinastim, preplanulim leđima, koje krasi neobuzdana griva crvenokose... AHEM! Dakle, kontrole i kretanje - FLUIDNI! Ozbiljno, nisam očekivao da se onakve vratolomije mogu izvesti onako šmekerski, a bez štucanja, zastajkivanja ili zagubljenog frejma. Mislim, možete vi da odradite brdo poteza, što starih, što nekih novih, ali je problem MOTIVACIJA. Ovaj, kako da vam kažem da ste nedovoljno motivisani da odradite sve te vratolomne i krajnje kul stvari, a to je sve prouzrokovala činjenica da ne postoji nikakav dodatni sistem davanja bodova, koji bi se zasnovao na virtuoznosti pri komandovanju, uspešnosti poteza i kombinacije, kao i broju mrga odstranjenih jednim potezom... Nema ničega "za rastrošiti poene", ničega za otvaranje tim poenima, nema kompleksnosti koja zahteva muku, nedoumicu i pojačano lučenje znoja u predelu miške, čela... Kako ja da budem motivisan da se ubacim u borbu prsa-u-prsa, kada podjednako lasno mogu da poništim sve neprijatelje sa veće razdaljine, koristeći osnovno oružje, a ne "apgrejdovana"? Da, to je drugi problem, što bih jur-
cao da nabudžim oružje, kada mi je osnovn
oružje dovoljno snažno da ukinem život elek
tronskom šljamu i velikoj većini glavonja
Mislim, stvarno nije u redu da se tako surov
igraju sa nama, koji želimo da zbudžmo sve n
maksimum, uz mnogo prolivenog znoja, lim
i krvi, pa da nakon toga uživamo u plodovim
mukotrpnog rada i brutalnog kasapljenja
Nije fer, mame mi! A veoma je slična situac
sa amuletom, koji je tu da ga zbudžite i tak
sebi omogućite veću brzinu, snag
mogućnost letenja u demonskom modu, a k
je takođe nepotreban, jer se mnogim
dešavalo da ga otkriju tek negde na polovi
igre, upotrebe i ne primete APSOLUTN
NIKAKVU RAZLIKU. Pa vi sad vidite...

Onda, tu je i "ribica", alternativni lik k
možete voditi, koji se razlikuje od Dantea p
vizuelizaciji (što je na kraju krajeva i logičn
snazi i brzini (stereotipno - Dante jači i spor
a Lucija slabija, a brza). Tu i tamo po koja ka
sekvenca, ali neke velike razlike nema, osim š
smo sa Daneteom imali prilike da se upoznam
(i pogrešno pretpostavimo da će njegov lik b
RAZJAŠNJEN i PRODUBLJEN u nastavku, š
naravno - NIJE, prim.aut.), dok sa Lucijom
njenim "veselim" karakterom) nemamo prili
ni čestito da se upoznamo, zbog relativ
kratkog trajanja igre. Ovo je ujedno još jed



















[illegible] zamerka igri - igra je prekratka za plasir- [illegible] DVD-a, ali ko sam ja da miniram sol- [illegible] jedne firme, e?
[illegible] da je tu udarcima kraj, ali neeeeee, ima [illegible] za tu i tamo po koji, plasiran rela- [illegible], a to je - grafika... Sećate li se [illegible] one perverzne "gotičnosti" koja je [illegible]? E, pa ni toga nema. Istina, sada su [illegible] veći, kabastiji i glomazniji, sa [illegible] više protivnika, ali pod ruku sa tim ide [illegible] detalja. Sve mi nekako deluje sivo [illegible], nema više one oštrine, onih detalja, [illegible]... Dobro je da i muziku nisu uzeli [illegible], to moje junačko srce ne bi pod- [illegible]

[illegible] da se preorijentišem na mlade, koji su [illegible] u celoj priči. Kako sam već imao pri- [illegible] da navedem, stari Ardžuna (nekada [illegible], a danas bleda senka Kaunter [illegible] i poharan, kažnjen i [illegible] od strane ekipe Neiskusnih kampera, [illegible] "Inferioma", ali na visini zadatka [illegible] - bilo nas je manje], prim.aut.), je [illegible] prilike da izjavi kako ne razume [illegible] generacija "... to bre sve brzo, [illegible] na CD-u i DVD-u, dok meni izjutra [illegible] ne funkcioniše ako ne popijem dva [illegible]...". Plašim se da će preterano [illegible] ove igre usporiti sve te brze mlade umove, pa im iskreno preporučujem da, ako im je stalo do sopstvene igračke karijere, ni pod razno ne pokušavaju da igraju ovi igru duže od dva do tri sata, jer igra poseduje sklonosti da zatupi i uspori hitrinu misaonog procesa. Još primera? Boss-ovi kao da si lišeni energije i suvislosti pri kretanju, a da ne pričam o stepenu agresivnosti. Tu kao da agresive nema..!

Imate dve opcije - ili da stojite na udaljenom mestu i posredstvom auto-aima i brzine palca rešite bossa sa daljine, ili da mu "na keca" priđete i napravite razdeljak sečivom mača. A inventivnost, muka, patnja i na kraju dominacija i trijumf, 'de je to? Nema, nestalo, otišlo da piški, pa čeka na red, usput skočilo na burek i jogurt, da zamasti prste, laktove i bradu...

I šta na kraju? Ja ZNAM da vi meni ne verujete i da ćete proveriti svaku moju tvrdnju "in vivo", a ja vam kažem - samo napred, gomilo PROKLETIH LUDAKA! Kada se uverite da mi je svaka na mestu (tvrdnja i izjava, dakako) i kada igru budete izguštali, onda mi se ponizno izvinite i recite SVIMA da sam JA bio u pravu, dok su ostali grešili, a ja ću vam samo reći - braćo, u kom ste bre fazonu, ništa se drugo i nije dalo očekivati, osim upravo to i tako.

I da zaključim:

Svašta u svom kratkom životu ugledah, ali ovakvo jedno razočarenje - nikad i nikako. Igra je potkazala na apsolutno svakom polju, osim kada su kretanje i animiranost likova i zvučni efekti u pitanju. Zahvaljujem blagom bogu, što nisam postupio nepromišljeno i igru po skupe novce pazario, a isto tako zahvaljujem istom na poslovnim kontaktima koji su mi omogućili da je igram, a bez "žutu banku" da dam. Bilo kako bilo, ja sam te sreće, dok vama ostaje samo da igru iznajmite i uverite se u sve što sam ovde izjavio (ili makar u 67% pomenutog).

bonus IGROMER — Izdavač: Lego Media | Žanr: Vožnja | Medij: CD 1



- 1-4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	X
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	7
ZVUK	6
IGRIVOST	7
TRAJNOST	7
UKUPNO	69%

TOM CLANCY'S GHOST RECON








Sigurno ste već čuli za svemoćnog Toma. Ja ću samo da dodam da se on vratio sa još jednim dobrim ostvarenjem, da osveži tržište elektronske zabave, kako u svetu, tako i kod nas. U pitanju je još jedna taktička borbena simulacija koja je u originalu izdata za PC, ali je doživela i reizdanje za svetski najpopularniju konzolu. Nažalost, ljudi iz Ubi Softa nisu uspeli da na PS2 verno prenesu sve aspekte ove igre koji su je na PC toliko proslavili. Igra vam stavlja pod komandu dve grupe od po tri vojnika, od kojih ste jedan uvek vi. Svakog od vojnika možete opremiti različitom opremom i dodeliti mu drugu ulogu u misiji. U zavisnosti od oružja, oni mogu biti stručnjaci za eksploziv, snajperisti, mitraljesci itd. Ko god je igrao original na PC-ju verovatno zna da su vam tamo data tri tima, što igru čini mnogo kompleksnijom i daje vam mnogo više mogućnosti za planiranje akcija. Budući da je PS2 verzija na ovaj način skraćena, moraćete pronaći način da ovaj nedostatak prevaziđete umešnijim izborom oružja, što u pojedinim misijama zna da predstavlja problem. Tokom misije vi možete ući u kožu bilo kog od vojnika i takođe jednostavno preuzimati kontrulu nekog drugog pritiskom na samo jedno dugme. U slučaju da taj vojnik pogine, automatski preuzimate sledećeg i nastavljate sa misijom.

Takođe, možete izdavati naređenja ostalim vojnicima tokom akcija. AI, odnosno veštačka inteligencija vaših saboraca je veoma dobra. Otvoriće vatru čim primete protivnike, neće im se dešavati da se jednostavno izgube negde i ostave vas na cedilu da se sami snađete. U akciji će se ponašati zaštitnički i daće sve od sebe da bez vaše pomoći neutrališu protivnika. Kontrole su dobro izvedene i nećete imati nikakve probleme da se naviknete na njih. Većinu ćete savladati već u prvih pola sata igranja. Najveći problem Ghost Recona na PS2 konzoli je sigurno činjenica da je igra maksimalno pojednostavljena ne bi li bila igriva najširoj publici. Osnova ove igre u njenom originalnom izdanju je svakako prikriveni (stealth) first-person način igranja, koji se bazira na prikradanju po otvorenim prostranstvima i eliminisanju neprijatelja iz potaje koristeći drveće i busenje i visoku travu kao kamuflažu. Ono što će nekome biti dobro, većini se verovatno neće svideti. To je radar u uglu ekrana koji detektuje neprijatelje pre nego što ih vidite. Na taj način je atmosfera praktično uništena jer više nema ni trunke neizvesnosti, uvek ćete znati gde se kriju protivnici. Da stvar bude još gora, vaš nišan će postati crven kada pređete preko protivnika, bilo da ga vidite ili ne. To praktično znači da ćete moći da kroz šume i žbunje upucavate neprijatelje koje čak ni ne vidite. Vizuelno igra pomalo zaostaje za ostalim sličnim igrama poput SOCOM U.S. Navy SEALs-a. Samo okruženje nije na nivou PC verzije. Objekti su traljavo odrađeni, sve je to moglo mnogo bolje. Modeli su sasvim pristojni. Prilično glatko animirani sa velikim brojem poligona i lepim teksturama. Moram da pohvalim prilično dobar frame rate igre koji doprinosi atmosferi, jer se sve odvija tečno. Okruženja u misijama i tereni su dosta dobri, možda je opravdanje za slabiji kvalitet činjenica da su zaista OGROMNI. Grafika kompletne igre ima mnogo pozitivnih strana, u koje se svrstavaju i efekti poput: magle, njihanja trave i mnogi drugi. Zvuk je odličan. Slobodno mogu reći da ogroman broj zvukova, kako onih proizvedenih od strane vojnika i oružja tako i onih koji dočaravaju prirodu, mnogo bolje dočaravaju atmosferu stelt misije nego što to igra vizuelno uspeva. Moći ćete da čujete sve, od zvukova zveckanja oružja dok se krećete, preko fijukanja vetra i udaljenih tenkova i glasova u daljini. Velika mana PS2 verzije ove igre je svakako nedostatak online multiplayer modova, kao ni lan opcije. Jedino što ostaje kao uteha je igranje jedan na jedan na podeljenom ekranu. Na kraju šta reći, ako imate PC nemojte se truditi sa ovom konverzijom, a ako pak ne spadate u srećne vlasnike istog, onda ste osuđeni na ovu lošiju varijantu Ghost Recona. Ako sebe svrstavate u ljubitelje ovakvih igara a već su vam dosadile SOCOM foke, nema vam druge nego da ovo zavrtite na vašoj konzoli. Verujte mi na reč, ni to nije loše.

bonus IGROMER — Izdavač: Ubi Soft | Žanr: Pucačina | Medij: CD 1



- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	X
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	8
ZVUK	6
IGRIVOST	7
TRAJNOST	7
UKUPNO	68%

007: NIGHTFIRE







Serijal filmova o tajnom agentu 007 je daleko najpopularniji i najeksploatisaniji serijal ikada napravljen. Još od davne, davne 1962, kada je izašao prvi Džejms Bond "Dr No" (sa Šon Konerijem u glavnoj ulozi), pa do danas, objavljeno je čak dvadeset filmova o ovom savršenom agentu. Ni igara rađenih na istu temu nema mnogo manje, a što je najbitnije, one se sve slobodno mogu svrstati u kategoriju uspešno prenesenih filmova u virtualan svet. Tek što je u našim bioskopima završeno prikazivanje poslednjeg Bondovog filma "Die another day", a eto nama i igre, koja NIJE, kao što se mislilo, rađena po filmu. Agentu 007 je i ovde zadatak da po ko zna koji put spase svet u priči napisanoj specijalno za potrebe igre.

Bond, Džejms Bond, sada dolazi u sukob sa Rafaelom Drejkom, predsednikom Phoenix International Corporation, čovekom zaduženim za bezbednost nuklearnih bojevih glava. Situacija postaje malo nezgodna kada jedan čovek sa takvim položajem malo zastrani i poželi da zavlada svetom. On se trudi da ukrade pošiljku namenjenu Stanici američke armije za svemirska delovanja, jer se u njoj nalazi jedina stvar koja mu nedostaje u ispunjenju njegovog paklenog plana - hardver za daljinsko kontrolisanje nuklearnih raketa. Sudbina sveta je po ko zna koji put u opasnosti, ali je tu naš Bonda koji će kao i obično stvari privesti kontroli. To što igra ne prati radnju poslednjeg filma ne znači da vi u njoj nećete voditi šmekantnog Pirsa Brosnana, koji je toliko verno prenesen u igru da je to za svaku pohvalu. Utisak bi bio potpun da je pomenuti glumac i pozajmio glas liku iz igre, ali je i ovako sasvim dobro.

James Bond Nightfire je klasičan FPS nalik na "The World Is Not Enough". Na vašem putu do Drejka će vam stajati njegovi mnogobrojni plaćenici koji se mogu eliminisati nekim od mnoštva ponuđenog oružja, kao i dobro poznatim Bondovim high-tech napravicama. Igru počinjete naoružani samo Wolframom PP7, a kasnije dobijate Raptor Magnum, Aims-20, Storm M9-32, kao i još mnogo toga. Takođe će se u vašoj opremi naći i ručni sat sa laserom pomoću koga možete otvarati neka zaključana vrata, kao i mobilni telefon iz koga izlazi

PIERCE BROSNAN KAO JAMES BOND

Lik ovog cool agenta su tumačili mnogi poznati glumci - prvi je bio Sean Connery, a u poslednja četiri filma u toj ulozi gledamo Pierce Brosnana. Ovaj pedesetogodišnji Irac (da, da već ima pedeset godina!!!) je po mišljenjima mnogih najbolji Bond do sada, pa je valjda zato i ubačen u Nightfire (pošto igra nije rađena po filmu, 007 je mogao da izgleda kako god im je palo na pamet, ali su se programeri ipak odlučili za lik Piercea). U prilog tome ide i činjenica da je on još za vreme snimanja poslednjeg filma iz serijala ("Die another day"), potpisao ugovor za najmanje još jednog Bonda. Jedva čekamo.



bonus IGROMER — Izdavač: EA Games | Žanr: Pucačina | Medij: 2 DVD

- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	✗
X BOX	✓
GBA	✗
PSONE	✗

OCENE		
GRAFIKA	8	UKUPNO
ZVUK	10	86%
IGRIVOST	7	
TRAJNOST	7	











opac (služi za pentranje na teško dostupna sta). Kao i obično, Džejms će imati mnoštvo magača, od kojih je najdominantnija minique Paradis, najnovija Bondova dama. I ed izvesnih propusta, igra je veoma zabavna. enolikost misija koje ćete obavljati (čak ćete i čuveni Aston Martin u nekim delovima obezbeđuje da se tokom igranja ne javlja ada. Jedino što se može zameriti jeste prilična amost pojedinih nivoa. Muzička podloga je isokom nivou. Već smo navikli da standard-Bond tema bude uvek iznova fenomenalno iksovana, ali me je veoma pozitivno izne-la pesma pravljena isključivo za Nightfire, je rame do rame sa onima is "Tommorow er dies" i "*The world is not enough*".

na odlika i cilj filmova sa Džejms Bondom da budu pametni ili dubokoimni. To su filmovi koji obiluju munjevitom akcijom, prelepim pejzažima, neodoljivim ženama i sjajnom muzikom, sve u cilju da gledaoca maksimalno opuste. Ovo apsolutno važi i za igru, te vam je ja preporučujem za trenutke kada želite da se malo odmorite od mozganja i odigrate nešto ludo, brzo, ali uz to i sasvim opušteno.

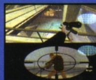
MULTIPLEJER

Pored svega navedenog, u igri postoji i odlično urađen multiplejer mod, koji može da istovremeno zabavi i do četiri igrača preko multi tapa. Normalno, on funkcioniše po sistemu split screena, ali je i pored toga iznenađujuće pregledan. Modovi u kojima se u multiplejeru možete igrati su: Arena, Team Arena, Capture the Flag, Uplink, Top Agent, Demolition, Protection, Industrial Espionage, Goldeneye Strike, Assassination, King of the Hill i Team King of the Hill. Ukoliko ste sami, a igra vam se nešto od upravo navedenog, sasvim dobro će poslužiti i botovi, jer im je na svu sreću AI sasvim solidan (čak bolji nego protivnicima u igri, kako mi se čini).









MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE













Svaki čovek koji poznaje pojmove kompjuter/konzola/kompjuterska igra/tuča MORAJU da znaju šta je Mortal Kombat. Igra koja je prešla dug put od aparata preko Sege pa sve do PS2 i uveseljavala milione igrača zaista je zaslužila status legende. A evo kako je ona počela. Pre nekih desetak godina pojavio se prvi deo serijala koji je na aparatima predstavljao prvog pravog takmaca Street Fighteru 2. Puno komboa, zanimljivi likovi i, naravno, Fatality su bili obeležje igre. MK je od vas tražio veliku brzinu odlučivanja i, naravno, brze reflekse. Osim fantastične akcije igra je obilovala nasiljem. Nasilje je kulminiralo u MK 2 koji je u to vreme predstavljao najbolju tuču na svim platformama. Mnogi i dalje misle da je ovaj deo bio najmanje iskvaren i da je pružao najviše zabave. Nažalost, igra je u mnogim zemjama bila zabranjivana zbog previše krvavih fatality-a (čuveno LiuKangovo pretvaranje u zmaja i odgrizanje dela trupa se smatralo nepodobnim za mlađe uzraste). MK3 je samo nastavio dobru priču i postao najprodavanija igra ikada na Sega Mega Drive 2. Princip se nije puno promenio. U pitanju su bile samo sitne kozmetičke promene u odnosu na MK2 i ono što smo svi voleli - više Fatality-a. Pojavio se i film baziran na serijalu koji nije bio naročito uspešan, ali sigurno nije razočarao nijednog MK fana (da nije bilo Kristofera Lambera, otišla bi mast u propast). Igrači su bili prezadovoljni i lagano su čekali nastavak. Eh, i dalje se priča o uzrocima kraha MK4. Da li publika nije bila raspoložena u tom trenutku, ili taj blagi zaokret ka 3D graafici nije baš uspeo, tek MK4 je propao i činilo se da je franšiza gotova. Još kada su pokušali da izvade stvar sa ultra dosadnim igrama posvećenim pojedinačnim likovima (Jaxu i Subu Zerou), svi su mislii daa je stvar potpuno propala. I u najavi Mortal Kombat Deadly Alliances je dočekan na nož, kao još jedan loš pokušaj. Na svu sreću, kritičari nisu bili u pravu. Deadly Alliances (u daljem textu DA) je perfektna igra koja će vratiti stari sjaj serijalu i usrećiti vlasnike PS2, XboXa i GameCubea.

DA vraća MK svojim korenima koji su ga i učinili popularnim. Podnaslov se odnosi na zli pakt dva najopasnija bića u galaksiji sa kojima ste mogli da se borite - Shang Tsunga i Quan Chia. Dva bajomira su zaključila da će biti mnogo jači unitedovani i da svet nema nikakve šanse da im se odupre. Na vama je da im dokažete da se varaju i (naravno) da spasete svet. Kao što to obično biva, i među borcima će doći do raznih saveza koje niste mogli ni da zamislite, no priča je odlična i vući će vas kroz igru, da vam ne otkrivam više.

BORBA

Iako će vam se na početku činiti da DA ima malo zajedničkog sa ostalim MK-ovima, kako vreme bude prolazilo sve ćete više prepoznavati stari sistem igre iz drugog i trećeg dela. Oružje koje je uvedeno u četvorci je zadržano, ali je ipak akcenat na komboima i udarcima od kojih su neki pokupljeni iz pravih borilačkih veština, što borbi daje fin šmek. Blok postaje sve bitniji i bitniji jer sa novim sistemom povezivanja komboa igraač koji napada može iz jednog povezanog poteza da potpuno nokautira protivnika ne dozvoljavajući mu da padne na zemlju. Neki će ovde odmahnuti glavom i reći da ovo nije u redu, ali kažem vam da se to totalno slaže sa akcijom igre. Ono što još treba napomenuti je da se na krvi nije štedelo i da ista pršti na sve straane, time podižući efekat bola kod udarenog protivnika. Time se značajno dobija na atmosferi. Stavovi koji su uvedeni u četvrtom delu su zadržani. Sada svaki igrač ima ukupno 3 stava koje može da menja prostim klikom. Dva stava su bez oružja, a jedan je za oružani sukob (na pr. Scorpion ima stav sa kopljem i klasični karate stav, treći stav je za odbranu). Uglavnom, da biste postali profi baja i tukli sve redom potrebna je hladna glava, taktika i, naravno, sreća.

Na osnovu datih screenshotova verovatno ćete pomisliti da se dizajn likova nije puno promenio u odnosu na treći deo. U pravu ste, ali dobre stvari ne treba menjati. Ja koji nisam fan MK bih se značajno uvredio kada bih video da je na primer promenjena boja Subzerovog kostima ili da Scorpion više nema koplje, da Kung Lao više ne baca šešir-ubojicu. Jednostavno, to su neke stvari koje se ne smeju dirati, ali im se može štšta dodati. Tako naprimer Sub ima neku vrstu rameno-pucnja-udarca koji je zamenio već

FATALITY

Iako vas ovo najviöe zanima, o ovome ću najmanje reći čisto da bih vas naterao da i sami probate igru i uverite se u njen kvalitet. Dobar grafički endžin pomaže u kreiranju odličnih fatalitya, tako da nećete biti uskraćeni za odličan prikaz finishirajna vaöeg oponenta. Evo mog izbora 3 najbolja:

Scorpion - Svojim kopljem vam napravi rupu u glavi iz koje lipti krv i mozak i ostalo... da vas ne gadim.

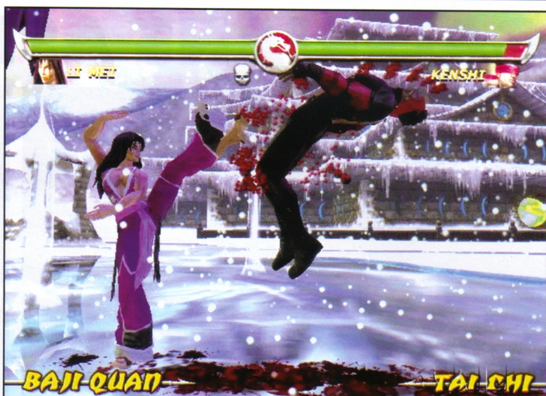
Kano - Čovek je i dalje hirurg, tako da mu ne predstavlja problem da vam golim rukam izvadi srce i joö nekoliko vitalnih organa. Pravi doca, nema öta.

Raiden - Digne žrtvu u vis i drma je dok ova ne eksplodira u more krvi i mesa.

P.S. Ako neko misli da sam psihopata, vara se... he, he!













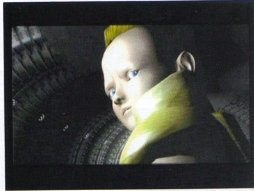
...lo uklizavanje. Reptile više ne može da ...ne nevidljiv ali zato ima 3 nove nožne ...ke. Sve je to fino izbalansirano i uistinu ... previše jakih boraca. Ima onih koji imaju ... fatalitz-e, ali to već ne spada u borbu već ...živanje :))). Zaista ponovo fatovi imaju onu ... dozu humora kao što je i ranije bilo. Pri nji...m izvođenju videćete više krvi nego u dona...m magacinima. Mini igre iz originalnog MK ...vratile i verujem da će fanovi to pozdraviti. ...vo ćete moći da igrate "test zour might" i ...esomučno pritiskate dugmiće kroz razne ...s leveliće. Takođe osim gore pomenutog ... postoji i "test zour sight", tako da igraači ... i malo da se odmore od tuče kroz ove zan...e minigames. Modova ima dovoljno. Kao i u ... tuči, postoji Arcade gde se bijte protiv niza ...nika do konačne pobede, Versus - 1 na 1 ...im protivnikom, naravno, ovo je najzan...ji mod. Igra ima fenomenalan trening koji je ...an Konquest. Trenažnio proces vas vodi kroz ...bli na kojima možete naučiti osnovne ...e lika kao i upotrebu stavova, specijalnih poteza i komboa. Čak sve to prati i određena priča !! Svima bih preporučio da ovo odigraju čisto da bi imali uvid u sve mogućnosti lika. Bez Konquesta mnoge stvari će vam ostati neotkrivene. Jako zanimljiv mod je i Crypt . Iako zvuči nespojivo, ovo je neka vrsta Career moda. Na početku kreirate svog "lika". Kasnije boreći se u Konquestu ili Arcadeu skupljate novčiće i njima kupujete kovčege, a u njima ćete pronaći - nove specijalne udarce za vašeg lika, komboe, novo oružje, odeću, nove mape, skrivene likove i ono što je cilj - u najskupljim kovčezima se nalaze slike developerskog tima, slike iz MK comic booka, slike raznih fanova, crteži likova iz igre i mnoštvo zanimljivosti. Ovo je mod koji zaista unosi živost i predstavlja pravo osveženje, a i ohrabrenje da se svuda u svakom žanru mogu očekivati iznenađenja. Grafika je prosto sjajna. Ne bez mana, ali za pohvalu. Animacija pokreta likova i udaraca je za razliku od MK4 urađena bez greške. Svaki lik na sebi ima ogroman broj detalja - na licu, odeći, oružju... Mape su raznolike i ima ih puuuuuno tako da vam neće dosaditi. Kao i obično, na nekim mapama (mostovima, platformama i slično) vam je omogućeno da protivnika Fatalitz-em pošaljete u probu letenaj kroz šiljke. Lep omaž za MK2. Zvuk je solidan. Glas je i dalje uz vas, ali je njegova upotreba možda trebalo da bude malio češća. Neki likovi i dalje imaju svoje komentare, što daje još jedan plus atmosferi.

bonus IGROMER	Izdavač: Midway	KONZOLE		Žanr: Borba	OCENE		Medij: CD 1
	• 1-2 igrača	• PS2	☑		GRAFIKA	8	UKUPNO
	• Memorijska kartica	• GC	☒		ZVUK	8	90%
	• Vibracija	• X BOX	☒		IGRIVOST	10	
	• Analogna kontrola	• GBA	☒		TRAJNOST	9	
		• PSONE	☒				

GALERIANS ASH






Da li se neko seća igre sa PS1 pod imenom Galerians? Ako je odgovor pozitivan onda će vas verovatno obradovati vest da je na vaše konzole stigao nastavak sa sufiksom Ash. E, sad, sve bi bilo jako lepo da tu ne postoji i druga strana priče, loša vest koja predstavlja loš kvalitet novog ostvarenja. Pored originalne priče i zanimljivog zapleta ljudima iz razvojnog tima jednostavno nije pošlo za rukom da veliki potencijal uglačaju do blistavog sjaja. Reklo bi se da su sagoreli u pokušajima da naprave revoluciju. Nasuprot željenom, krajnji proizvod Galerians: Ash nije mnogo dalje od originala, sem ako obratimo pažnju na napredne grafičke efekte koji su postali dostupni prelaskom na PS2 platformu.
Priča počinje u nepoznatom gradu u kome je sve automatizovano i podređeno kontroli centralnog super kompjutera pod imenom Doroti. Jednog dana Doroti se otrgla kontroli i rešila da preuzme grad. U želji da istrebi sve ljude stvorila je, genetskim inženjeringom, rasu humanoida velikih mentalnih moći koju su nazvali Galerian. Doroti je konačno poražena od jednog mentalnog ratnika koji je takođe stvoren kao Galerian, ali je prebačen na drugu stranu ugradnjom moždanog čipa. Zvao se Rion i posedovao je mnoge moći i psihičko oružje. Na samom kraju uz Doroti umire i Rion. Galerians: Ash se dešava šest godina kasnije, kada su poslednja preživela Dorotina deca počela ponovo da stvaraju haos ubijajući preživele ljude. Back up podaci Rionovog uma su ponovo prebačeni u kriogeničko telo, i on još jednom mora pobediti Galeriane i njihovog vođu hodajući nuklearni reaktor Ash.
Žanrovski, ova igra se teško može svrstati u neki, jer predstavlja sintezu elemenata više različitih žanrova koji se tokom igre prepliću. Osnova je klasična, survival horror viđen kod Resident Evil-a. Na tu osnovu nadograđeni su elementi RPG-a sa apgrejdujućom statistikom likova i dugačkim iscrpnim dijalozima. Sudeći po mnogim komentarima, ovo ostvarenje ne uspeva da na svojim leđima iznese teret više žanrovske igre, jer fanovi svakog očekuju sebi blisku igru, ali je u ovoj, nažalost, najčešće ne pronalaze. Bilo bi bolje da su se dizajneri opredelili i usavršili igru na određenom polju. Igra se svodi na tumaranje raznim prostorima i pukim pretraživanjem terena, traženjem nečega što bi radnju moglo nastaviti - novi predmet ili osobu za dijalog. Kroz igru vodićete već pomenutog i nekima odavno poznatog Riona koji se udružen sa preživelim ljudima bori protiv poslednjih ostataka moćne nove rase. Od Rionovih moći, kojih ima ukupno pet, mnoge su jednostavno iskopirane iz drugih igara, na primer način na koji može da kruži oko mete u energetskom krugu u stilu Zelde i mladog Linka. Od ostalih moći tu su jednostavni telekinetički talas, antigravitaciono polje i prateće kugle sile. Energetske dopune ćete kupiti ubijanjem protivnika koji će vam u većini slučajeva ostavljati nešto korisno. I ovde se javlja veliki problem jer ćete u jednom telu biti zasuti raznim dopunama, a u drugom njih jednostavno neće biti čak i kada su vam očajnički potrebni. Programeri je trebalo da ovome posvete više pažnje, to bi svakako učinilo borbu u igri mnogo manje frustrirajućom. Grafički, igra izgleda zaista odlično i može se reći da je ovo, pored priče, i najjači adut ovog ostvarenja. Pri korišćenju mentalnih moći videćete na delu zaista odlično iskorišćen sistem vaše konzole. Lepi svetlosni efekti i eksplozije daju igri poseban sjaj. Nivoi su veliki i izgledaju dobro. Dosta su detaljni i prekriveni solidno velikim brojem sporednih objekata. Teksture su dosta detaljne i doprinose boljoj i realističnijoj atmosferi. Akteri igre su dobro modelirani i mora se reći da su dizajneri bili na visini zadatka. Modele krasi veliki broj poligona i zaista lep set tekstura. Zvuk u potpunosti zadovoljava. Efekti i dijalozi su dobri i njima se ne može uputiti zamerka. Muzika u pojedinim delovima povećava napetost i doprinosi atmosferi. Što se napetosti tiče, ona je podbacila u celoj priči jer se veći deo igre svodi na tumaranje unaokolo prevrćući svaki kamičak u potrazi za nečim što će vam pokavati put dalje. Pored toga, ova igra je i začuđujuće teška, u pojedinim momentima kada nastupi suša kada su dopune i power upovi u pitanju, skoro nezamislivo komplikovana. U zaključku samo navodim da je prisutan veliki kontrast između dosadnog lutanja i preteške akcije. Igri očajnički fali pravi balans. Sudeći po priči i grafici, prava je šteta što ova igra nije ništa posebno i što već na prvi pogled ne ispunjava svoj neosporno veliki potencijal.

bonus IGROMER — Izdavač: Enterbrain | Žanr: Avantura | Medij: CD 1



- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	☒
X BOX	☒
GBA	☒
PSONE	☒

OCENE	
GRAFIKA	6
ZVUK	7
IGRIVOST	5
TRAJNOST	5

UKUPNO 55%

DROME RACERS











Pred nama je još jedna igra koja nas stavlja u carstvo Lego kockica. Reč je o super brzim trkama dragstera po različitim tipovima terena. Slične naslove smo viđali i ranije, jedina bitna razlika je da u Drome Raceru ne možete kreirati svoje vozilo kao u nekim od prethodnika, već se morate odlučiti za neko od postojećih. Ovim cela ta ideja upravljanja automobilićem od kockica prilično gubi smisao i jedino objašnjenje koje mi se čini logičnim jeste da je ceo taj poduhvat načinjen samo sa ciljem reklamiranja novih Lego proizvoda.

Priča je izuzetno jednostavna - stavljeni ste u kožu Maxa Axela, tipa koji je jako dugo trenirao sa ciljem da osvoji šampionat u kome se takmičite. Trke su po sistemu da do poslednjeg trenutka nijedan vozač ne zna gde će se one tačno održati. Cilj toga je da trofej ne odnese onaj koji je stazu bolje uvežbao, već onaj ko zaista ima bolju vozačku tehniku... Sve ovo vas ni najmanje ne dotiče, jer ćete vi do mile volje moći da ponovo vozite neku stazu ukoliko niste zadovoljsni sopstvenim učinkom. No, za igru ovog tipa propratna priča nije ni najmanje bitna (čak ni kada je glupava kao što je ovde slučaj), tako da ću odmah preći na ono što jeste najbitnije, a to je svakako - gameplay. Drome racer se može smatrati Lego mešavinom WipeOut-a i Rollcage-a. Sva vozila koja u igri možete koristiti su iz edicije Lego igračaka za 2002. godinu koje na sebi imaju oznaku "za decu od osam do dvanest godina". Istu oznaku možemo slobodno prilepiti i na igru, jer ona to upravo i jeste - sasvim solidno ostvarenje, ali nedovoljno ozbiljno da zadovolji prohteve ozbiljnijih igrača. Uticaj WipeOuta se ogleda u fenomenalnim brzinama koje vaš dragster može da razvije, širokom izboru oružija, kao i u sistemu upravljanja, a o elementima Rollcage uopšte ne treba ni raspravljati - samo pogledajte neku od priloženih slika i razmislite da li vas podsećaju na prizore iz ovog starog klasika.

Postoji nekoliko modova (i podmodova) igranja u kojima se možete trkati, od kojih su najbitniji: Career, Arcade i Time Attack. Bez obzira za koji se od pomenutih odlučite, jedno im je svima zajedničko - pametna upotreba oružija će vam znatno olakšati plasman. Tu su i drugi korisni pick-upovi koje treba revnosno sakupljati. Prisutno je devet traka sa čak trideset i šest podruta (da ih tako nazovem), koje su smeštene u tri različita okruženja. Grafički su sve, kao i vozila, dizajnirane veoma lepo i privlačno za oko uz upotrebu velikog broja boja. Komande, kao i ponašanje dragstera na terenu su prilično realne. Osnovna pravila fizike su ispoštovana, ali samo do određene mere kako bi igra ipak ostala arkada.

Kada se sve sabere i oduzme, pomnoži i podeli, stepenuje i korenuje, izvede integralni račun... (joj, dosta, prekini više!!!! prim. ur.) Drome Racer je solidna, ali sasvim prosečna igra. Mogu je mirne duše preporučiti najmlađima, ali samo njima, jer je ovo premali zalogaj za nas, malo ozbiljnije igrače. Lepo, pitko i već sto puta viđeno!

bonus IGROMER — Izdavač: Lego Media | Žanr: Vožnja | Medij: CD 1



- 1-4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	☑
GC	☒
X BOX	☒
GBA	☒
PSONE	☒

OCENE	
GRAFIKA	7
ZVUK	6
IGRIVOST	7
TRAJNOST	7
UKUPNO	69%

DARK ANGEL









Usred dosadne, hladne i poduže zime poslednjih par nedelja bili smo primorani da ostanemo u kući ne bismo li izbegli pretvaranje u ledene kocke na prvom koraku naše avanture u spoljnom svetu. Prava alternativa je svakako bila umotavanje u ćebe, daljinac ili džojstik u ruke i tako u beskrajni dvoboj s' vremenom. Noć po noć, dan po dan, a hladnoća ne posustaje. Verovatno ste šetajući se po kanalima, usled nenormalno lošeg TV programa, videli slučajno simpatičnu akcionu seriju pod nazivom Dark Angel. Iako mračnog imena, radi se o veoma dopadljivom futurističkom ostvarenju američke produkcije. Radnja prati život mlade devojke koja je plod eksperimenta naprednih bioinženjera kompanije multikor koji su stvorili grupu dece ogromnih psihofizičkih sposobnosti radi njihovog daljeg treniranja, usavršavanja i pripremanja za ulogu supervojnika budućnosti. Naša junakinja Max uspeva da pobegne i nastavi svoj život posle svetske katastrofe i udara pulsne bombe. Grad u kome se priča odvija je Sijetl, ili bolje rečeno ono što je od njega ostalo. Max je posle uspeha na televiziji, u naše televizore došla i preko PS2 konzola i to u vidu prilično traljavo urađene akcione igre sa pogledom iz trećeg lica. Koncepcija igre je krajnje jednostavna: da biste ostali živi moraćete sve vreme da na mrtvo prebijate gomile vladinih vojnika, i tako kroz celu igru. Celokupna radnja je bazirana na bezumnoj akciji i tu i tamo ponekom kombinovanju





pokupljenih predmeta i njihovom korisnom primenjivanju. Zadaci su podeljeni na više tipova, kao malo zanimljivije izdvojiću stelt misije u kojima ćete morati da ostane neprimećeni dok iz mraka sklanjate protivnike. Sve bi ovo bilo mnogo lepo da su se programeri i zadržali na kopiranju sifon filtera, ali oni to, nažalost, nisu učinili. Na ekranu vam se nalazi nivo opasnosti da budete primećeni. Kada merač dođe blizu crvenog, dele vas milisekunde od alarma i opšte najezde posle koje i dalje igrati nema svrhe, bolje je samo naći opciju restart level u start meniju. Nivoi su prilično monotoni i predsravljaju ulice grada sa karakterističnim prizorom ruševina, spaljenih automobila i gomila đubreta. Kompletan ambijent se bazira na polu ili potpuno napuštenim kvartovima i ruševinama i retko šta osim toga. Već na samom



početku igranja shvatićete da je ovo jedn[a] debilno laka igra, jer je sve krajnje linearno. Sv[e] što treba da pokupite udariće vam u nos, a nećete morati da se mučite oko traženja pro[...] laza jer će vas tvorci ove igre kao za ruku d[...]





njih voditi. Iako ne preterano veliki, nivoi su ponegde dopadljivi, ali čak i ako vam se na momente dopadnu, sigurno će vas smoriti po 3092383. put prebijanje istog lika, ili možda njegovog brata blizanca. Grafički je sve krajnje solidno, bez nekih preteranih nedostataka, ali ipak monotono. Mali broj različitih protivnika je još jedna od loših strana ovog ostvarenja. Modeli su solidni, Max je odrađena sasvim pristojno i mora se priznati da pomalo odskače od ambijenta. Krasi je veliki broj poligona, što doprinosi većoj oblosti tela, takođe teksture su dosta dobre. Što se zvuka tiče, mogao bih ukratko da kažem da nisam na njega skoro ni obratio pažnju od samog početka igranja jer kao da i nepostoji. Igru prati ne preterano velik broj različitih efekata prosečnog kvaliteta. Ponegde će vam se sigurno dopasti pozadinska muzika koja zna da bude dosta dobra. Sinhronizacija je urađena bez mrve emocija i deluje kao da tekst čita automat za tačno vreme - 95. Glasove su za igru dali pravi glumci koji su te iste uloge tumačili u seriji, pa sad ostaje nejasno da li su zaista imali toliko mali honorar ili jednostavno nisu želeli da se potrude. Način borbe je krajnje dopadljiv. Na raspolaganju vam je priličan asortiman različitih udaraca, poteza i komboa. Vezani udarci i specijalne kombinacije se lako otkrivaju pa ćete ući u štos već u prvih petnaestak minuta igranja. Sabiranje utisaka donosi zaključak opšteg nedostatka kreativnosti i očigledne aljkavosti razvojnog tima. Sve je ovo moglo mnogo mnogo, mnogo bolje. Ako baš nemate pametnija posla, probajte da se zadržite na gledanju serije koja je prilično kvalitetna i zanimljiva, što se, nažalost, ne može reći i za istoimenu igru.

bonus IGROMER — Izdavač: Sierra | Žanr: Akcija | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	8	38%
• Memorijska kartica	• GC	X	ZVUK	5	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	3	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	1	
	• PSONE	X			

STAR WARS: BOUNTY HUNTER











Kad se pomene ime kompanije Lucas Arts, svi automatski pomislimo na "Ratove zvezda", što je sasvim logična reakcija ako uzmemo u obzir da je 90% naslova proizvedenih u ovoj kompaniji vezano upravo za ovaj ultra popularni serijal Džordža Lukasa. Dark Forces, Shadows of the empire, X-wing i Rogue Squadron su igre koje su svojevremeno na izvrstan način oslikale Star Wars svet, a loših ostvarenja na ovu temu gotovo da i nema, izuzev nedavnog promešaja The Phantom Menace-a. Ono što karakteriše sve filmove ovog serijala su svakako sjajni likovi, među kojima su meni uvek najdraži bili Han Solo, neizostavni astmatični Dart Vejder, kao i prilično marginalan lik Boba Fet, nemilosrdni lovac na ucene. U skladu sa aktuelnim trendom pravljenja igara po epizodama 1 i 2, ljudi iz Lucas Arts-a su nam sada pripremili naslov posvećen ocu meni dragog Boba Feta, Jangou Fettu. Ovaj neumoljivi, surovi plaćenik zaista deluje impozantno u svom sjajnom plavičastom oklopu i izuzetno je pogodan za protagonistu igre akcionog karaktera, kakva se trenutno nalazi pred nama.

Priča je smeštena negde između epizode 1 i epizode 2. Count Dooku i Darth Sidious vide neprijatelja u vođi kulta Bando Gora i raspisuju poternicu za njihovim vođom. Onome ko ga dovede živog ili mrtvog obećana je visoka nagrada. Istovremeno, Dooku-u je potreban i savršen borac koga će klonirati kako bi napravio armiju Stormtrupera, te će stoga iskoristiti za tu svrhu najsposobnijeg lovca na ucene - onog koji uspe da savlada vođu Bando Gora-e. Tu na scenu stupa Jango Fett, spreman da uradi sve samo u slučaju da mu za to bude isplaćena pozamašna suma novca. Da bi uspešno ispunio svoj zadatak Jango će morati da prođe kroz osamnaest kompleksnih nivoa koji su smešteni u šest različitih okruženja. Usput ćete kroz sjajne propratne animacije saznati mnogo toga o misterioznoj prošlosti ovog enigmatičnog lika, a takođe će vam mnogo jasnije postati i neke nerazjašnjene stvari iz epizode 1 i 2.

Star Wars Bounty Hunter je u suštini akcija iz trećeg lica. Jango će se na svom putu susretati i sa manjim brojem logičkih zavrzlama, ali su one veoma jednostavne i ne bi trebalo da predstavljeju veći problem. Akcenat igre je bačen na sirovu akciju i mogu slobodno reći da su autori igre u tome u potpunosti uspeli. Zahvaljujući fenomenalnoj opremi i oružju našeg junaka, tamanjenje najrazličitijih protivnika predstavlja izuzetno zadovoljstvo. Pored raznih blastera, otrovnih strelica i bacača plamena najzanimljiviji je Jangov raketni sistem na leđima koji mu dozvoljava da određeno vreme provede u vazduhu. Normalno, gorivo je ograničeno, te ga stoga treba vrlo pažljivo koristiti. Sistem promene oružija je napravljen veoma loše i zna prilično da frustrira. Selektovanje se vrši samo na jedno dugme u realnom vremenu, te se može desiti da vas odjednom zaskoče neprijatelji i natenane prže blasterima dok vi skrolujete jedno po jedno oružije kako biste odabrali željeno. Nasuprot tome, Jangov skener je za svaku pohvalu. On vam pokazuje ukoliko je glava osobe koja je pred vama ucenjena, ako jeste, na koliko i da li vam ta osoba više vredi živa ili mrtva. Zarobljavanjem ili ubijanjem

ZVUK

Jedna oz značajnih karakteristika Star Wars filmova, kao i igara jeste zvuk. Za muziku u Bounty Hunter-u korišćene su melodije John Williamsa, dobrim delom preuzete iz druge epizode "Attack of the Clones". Takođe je za svaku pohvalu i glasovna gluma Tamuera Morrisona koji je u filmu tumačio lik Jango Fetta, a u igri tom istom junaku pozajmio glas. Sve ovo znatno upotpunjuje atmosferu a stvara specifični Star Wars doživljaj ekvivalentan onom koji imate kada gledate neki od filmova iz ovog serijala.













određene osobe od nalogodavca dobijate novac. Ako se izuzme pomenuta glupost sa selektovanjem oružja, slobodno mogu reći da su generalno gledano kontrole dobre. Kontrolisanje Jangoa preko leve palice Dual Shock kontrolera je prilično komotno i precizno tako da ga nije teško precizno dovesti ne neku tačku, što je najčešća boljka sličnih igara. Zamerku moram uputiti samo na račun



povremene linearnosti koja ume da naruši celokupan dobar utisak pri igranju. Što se težine tiče, Star Wars Bounty Hunter možemo svrstati u umereno teške igre. Počinje tutorialom posle kojih sledi nekoliko smešno lakih nivoa, da bi kasnije već postalo prilično teško izboriti se sa mnogobrojnim i ne baš tako slabim neprijateljima. Igra je veoma duga i potrebno je bogami nekih dobrih tridesetak sati kako bi se ona uspešno privela kraju.

Kada je Lucas Arts u pitanju, već smo navikli da od njega dobijamo samo tehnički ispolirane igre - ni Bounty Hunter nije izuzetak. Odlično animirani likovi su kvalitetno uklopljeni sa detaljnom pozadinom i sveopšti vizuelni utisak je na zaista visokom nivou. Ukoliko se na ekranu nađe baš puno likova, može doći do manjeg pada frame-rate, ne više od nivoa koji se može tolerisati. Pojedine lokacije izgledaju prosto zapanjujuće živopisno, no o tome presto ne treba više trošiti reči - dovoljno je da pogledate priložene slike i sve će vam biti jasno.

Kada se sve sabere i oduzme, Star Wars Bounty Hunter je više nego dobra igra. Nju u svojoj kolekciji ne treba da imaju samo zagriženi ljubitelji Star Wars serijala, već i svi oni koji vole dobru akcionu avanturu. Stavite se u kožu neumoljivog Jangoa Fetta i upustite se u potragu za ucenjenim glavama in a galaxy far, far away...

bonus IGROMER — Izdavač: Lucas Arts | Žanr: Akcija-avantura | Medij: 2 DVD

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	✓
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	9
ZVUK	10
IGRIVOST	8
TRAJNOST	8
UKUPNO	85%

GUILTY GEAR X 2







Vreme 2D-a je bez sumnje prošlo. Ko je to rekao? Neko ko nema mnogo preživelih moždanih ćelija, to je sigurno.

Narode, 2D je samo stil grafičke prezentacije. Jeste da je 3D postao sveprisutan, ali to ne znači da je on sam po sebi BOLJI. Naravno, 3D omogućava stil grafičke prezentacije kakav je bio nezamisliv u vreme kada nisu postojali poligoni, čineći grafiku igre realnijom, ili bolje reći - uverljivijom i stvarnijom, omogućavajući ponekad i da igre budu nalik filmovima ili makar vrhunskim crtaćima.

No, nekada nam ne treba 3D da bi igra ličila na vrhunski crtać. Ipak su i crtaći samo 2D slike.

Gulity Gear X2 je retka prilika da vidimo šta konzole nove generacije - u ovom slučaju PS2 - mogu da izvedu u dve dimenzije.

Pa... Grafički, rezultat je... neverovatan. Gulity Gear X2 izgleda kao ostvarenje snova svih ljubitelja visokoložačke, visokoadrenalinske i visokooktanskte manga animacije (među koje sam sklon se ubrojati).

Naravno, ko je čuo za Gulity Gear serijal odmah zna šta je u pitanju: manga tabačina u dve dimenzije, slično igrama kao što su Capcom vs SNK i legendarni Street Fighter. No, Gulity Gear serijal, a posebno ova igra, se za razliku od ovih konkurenata UVEK odlikovao vrhunskom 2D grafikom, veoma zanimljivim načinom igre i nadrealno ludački neverovatno (dobro) dizajniranim likovima. Zaista je tužno da prethodni nastavci ovog serijala nisu ostavili traga među igračima, ali razlog tome bi se mogao naći u onoj naviknutosti na 3D kao bolji način prikazivanja borbene igre. Ljudi zaboravljaju da je najbitnije kod takvih igara prosto loženje u kombinaciji s bogatim i intuitivnim sistemom borbe tj. poteza, zahvata i komboa. A kada imate sjajno nacrtanu, neverovatno glatko animiranu





grafiku bogatu specijalnim efektima, pa još sve to vrhunski osmišljeno, ostaje samo još igrivost. E sad, priznajem da tu niko ne može da prismrdi Vritua Fighteru i Te(t)kkenu, ali pripremite se da pročitate nešto bogohulno: osećaj ložane koje smo već toliko puta pomenuli, čista ekstaza i uzbuđenje, uvlačenje testisa ka unutra i ubrzan rad svih unutrašnjih organa koji sam osetio gledajući i igrajući ovu igru mi nisu odavno izazvali ni Virtua ni Tetka! Gulity Gear X2 je primer majstorstva prezentacije - a bogami, ni igrivost ne zaostaje.

Gulity Gear X2 nudi sve što vam duša može poželeti od modova. Pored standardnih Arcade (koji ume da bude baš težak, ali vam otvara nove likove), Story (omogućava uživanje u gledanju animacija koje vam, kao što je red, objašnjavaju ponešto o svakom liku), Survival, Vs i Training, tu su još i M.O.M. (opet neka vrsta Survivala, samo sa poenima i medaljama) i Mission (raznovrsni borbeni zadaci se postavljaju pred lik koji ste odabrali). Naravno, tu je i galerija u kojoj možete pregledati sve filmiće i cut-scene, ali bogami i crteže koje ste otključali. Gulity Gear X2 će vas bogato nagraditi za vreme koje potroïte igrajući ga solo. A i igranje solo je zanimljivo samo po sebi...



LIKOVI

Ne dajte se zavarati, Gulity Gear X2 vam nudi više od 20 - tačnije, čak 23 lika, od kojih su ona tri dobro skrivena. Njihov dizajn je toliko raznovrsan da ne možemo lepo da vam ih opisujemo u tekstu - morate to da vidite svojim očima da biste shvatili kakvih sve tu kul faca i debilnih likova ima! Ko je igrao ranije Gulity Gear igre prepoznaće veliku većinu tih faca - i što je bitnije, shvatiće da su komboi za likove ostali isti. Mi ćemo vam samo reći da se definitivno isplati igrati Arcade i M.O.M. mod... Kao i da nisu svi likovi jednako jaki. Neki su primetno jači... **BUAHAHAHAHAHA!**









Ovo uopšte nije laka igra, iako komande deluju prosto. Sva četiri osnovna dugmeta se koriste za četiri vrste udaraca, dok je R1neka vrsta zahvata poznatog ljubiteljima serijala kao Dust iliti čišćenje. Osnovni princip kojim ćete razviti razorne udarce i zahvate je kombo tj. lančano vezivanje udaraca koje vas može odvesti do neslućenih dragon-ball-matrix-udri-me-do-zore scena borbe i umlaćivanja, sa sve specijalnim efektima. Rezultati uigranog vezivanja udaraca su i raznovrsni u svojoj razornosti: od ciklona i vrteški do magija i udaraca koji skidaju svu energiju odjednom - svega tu ima! Naravno, postoji i skala koja označava tzv. burst, a burst vam je specijal koji možete iskoristiti za prekidanje protivnika u sred njegovog mega-zgromi-kombo iživljavanja nad vama. I nad popom ima pop, i u tome je draž ove igre.

Zvuk se savršeno uklapa u celu atmosferu manga-loženja: nadiruće gomile gitarskih rifova i sveopšte prisustvo teškog zvuka dodatno podižu adrenalin i teraju vas na agresiju - prema konzoli, prema bližnjima, prema direktoru... Glasovna gluma je na japanskom, za divno čudo, tako da nismo kvalifikovani da procenimo njen kvalitet - ali deluje uverljivo, iako je tekst uglavnom pglu. Ma, koga briga za to! Odvojite oči bar na kratko od 3D-a i probajte malo da se vratite u proste dve dimenzije... koja nikada nisu izgledale bolje.

bonus IGROMER | Izdavač: Sammy Studios | Žanr: Tuča | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1-2 igrača	• PS2	✓	GRAFIKA	9	90%
• Memorijska kartica	• GC	X	ZVUK	6	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	9	
	• PSONE	X			

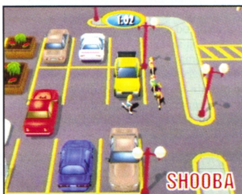
MARY KATE ASHLEY













Nevaljalci jedni. Siguran sam da većina vas čita ovaj text zato sto u naslovu vidi Sweet 16, pored dva ženska imena! To stvarno nije u redu. Šalu na stranu, ako niste znali Mary Kate I Ashley su sestre, zvezde jedne američke teen serije. One su upravo napunile svega 16 godina, i krenule su u lude avanture, Ne znam tačno zašto, ali u americi, a i šire gde se serija prikazuje ista se i nije preterano proslavila. Upravo zbog ovoga ne vidim zašto bi neko napravio igru zasnovanu na ovim Amerikankama? Ili nečiji otac ima extremno dubok džep, ili je neko malo nastran. Pravljenje ove igre bi se moglo uporediti kao pokušaj da se dve tinejdžerke još malo popularizuju. Nažalost nisu baš svi pokušaji uspešni.

Da odmah budem kratak i jasan. Igra je u suštini vrlo porsta i jednom igraču ne može da pruži ama baš ništa. Iako je namenjena multiplayer igranju, ona ne može da podigne atmosferu onako kako to mogu neke druge igre sličnog žanra. Igra predstavlja skup nekoliko mini-igara, i to namenjenih isključivo lepšem polu(koje bi i jedine mogle uživati u igri). Naime igra ima dva moda, Prvi ima malo mekan naslov: Adventure mod. U njemu na početku birate jednu od 4 drugarice i krećete u akciju. Nakpre je potrebno da okrenete par brojeva i dobijete zadatak, Kada jednom to i učinite, potrebno je da sve zadatke uradite za što manje vremena. U zavisnosti od ukupne uspešnosti, sledi i ocena. Ukolikoje ona prelazna, možete nastaviti sa avanturom. Igre su vlo proste. Na primer trke kolima... Čista arkadna vožnja bez imalo elementa simulacije. Možete se prevrtati okretati, lupati i slično. Naravno da sve ide u konačnu ocenu, ali sve što sam sada naveo je mali faktor. Poenta je da se skupi što više novčića, kojima kasnije možete kupovati dodatke i otvarati nove izazove.









Drugi mod je malo zvučnijeg imena: Bring it On. On vam dozvoljava da sve otvorene izazove igrate onoliko puta koliko želite. Naravno samo ako su otvoreni. Sve mini igre su jako lake i ne preterano komplikovane, tako da najmlađi mogu da uživaju slobodno. Sve u svemu igra nije ništa posebno, i moram priznati da mi se nije baš preterano svidela.

Iga ima finu grafiku, na trenutke vrlo simpatičnu, dok sa druge strane zvuk je katastrofa. Glasovi su ispod svakog proseka, dok su muzičke teme poprilično monotone. Ako vam je potrebna igra za društvo, potražite neku drugu igru. A ako se odigrali baš sve, tek onda nabavite ovu igru.

bonus IGROMER — Izdavač: Lego Media | Žanr: Mini Igre | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		
• 1-2 igrača	• PS2	☑	GRAFIKA	6	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	3	50%
• Vibracija	• X BOX	☒	IGRIVOST	3	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	4	
	• PSONE	☒			

INTERNET

041 / 55 22 22

utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (0,73 din/min u jeftinijoj tarifi,15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće)

041 / 922 922

utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (1,35 din/min u jeftinijoj tarifi,15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće)

username: teleport

password: net

- bez otvaranja naloga
- bez podešavanja
- bez "krađe" vašeg vremena
- besplatan e-mail
- tehnička podrška
- mrežno igranje



www.teleportgroup.net

PRETPLATITE SE NA bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

204453691
1100,00
Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 25
11000 Beograd
Hiljadustodinara
BONUS, Poštanski Fah 32
1100,00
BONUS, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
11050 Beograd 22
Pretplata na BONUS br. 29-34
Pošaljite mi CD:

Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnih PTT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!



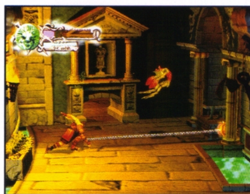


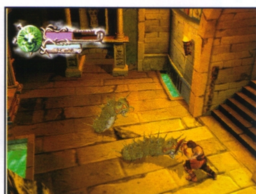


3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
6 meseci - 1100 din+CD ili 1260 din + CD + MEMO kartica!
11 meseci - 2 CD po izboru + A1 poster Lare Croft!

telefoni redakcije - 011/ 340 77 12 i 011/340 77 36

RYGAR





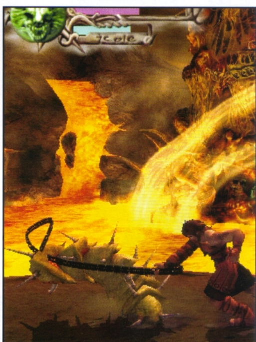



Ne znam da li se iko od vas seća igre koja je na automatima imala izvesnu popularnost i koja je imala poklonike širom sveta. Bila je to akcija iz trećeg lica gde je njen glavni lik Rygar (po kojem je igra dobila ime) sa svojim unikatnim oružjem u vidu štita privezanog na lanac, ubijao razne zmajeve i ogromne insekte, da bi istrebio zlo koje ga je snašlo i vratio mir i sreću u kraljevstvo. E, od toga perioda industrija igara je pretrpela mnoge promene, došlo je do revolucije u svim pravcima ali se nijedna kompanija nije setila da napravi novog Rygara. Ta stvar je pala na pamet kompaniji Tecmo, koja je napravila rimejk pomenute igre i nama podarila veoma solidan naslov. Dakle ja, kao iskusan igrač (jel' te), prvo odgledam celokupan intro, zbog priče koja će me kasnije pratiti u igri i da bih kasnije takođe imao što bolju istoriju događaja, pa tek onda pritisnem start i igram se. Igra počinje razgovorom između princeze i Rygara, u kojem princeza kaže, da je snivala san gde će se neko veliko zlo okomiti na kraljevstvo. Čuda radi, to sve potvrđuje i Rygar koji je to isto snio, da bi se kasnije pojavilo to isto čudovište iz sna. Na Rygaru je veliki zadatak, da protera (čitaj razlupa) zlo u kraljevstva i vrati mu mir (ma da nismo već ovo čuli negde?). Kada budete krenuli videćete šta sve Rygar može. Skače, keša se po ivicama stena, izvodi razne poteze sa svojim jo-jo štitom, što naravno zavisi isključivo od vas, jer kombinovanjem više dugmića možete izvesti neki kombo. Po potrebi mrskog, a često i ljigavog, neprijatelja možete privući k' sebi, zveknuti ga o zid uz razmeštaj unutrašnjih organa itd...

U opcijama imate listu komboa (kao u Tekkenu) npr. levo, dole, desno, kvadrat i on će izvesti odgovarajući udarac. Dok se budete kretali po teritorijama antičke Grčke videćete da je igra prilično bogata zagonetkama, ali one su čisto platformskog tipa npr. naiđete na prepreku gde Rygar može samo da otpuzi, a na vama je da pronađete odgovarajuću magiju sa kojom ćete ga naučiti da radi klizeće start. Ubijanjem što više protivnika kupićete build-poene koji omogućavaju budženje svoje opreme (RPG, to volim prim.aut.). Igra je podeljena na nivoe koji su prilično dugi, i na kraju svakog vas čeka po jedan boss, kod kojeg je potrebno više taktiziranja i "dimci" strategija. Konkretno morate navesti bossa da se ispuca pa mu tek onda zabosti "prst u oko" u prenesenom značenju.

Nemojte pomisliti da je igra jednostavna, naprotiv, vrlo je slična Devil May Cry-u, po samom izvođenju, okruženju, inventaru. U njemu imate disc armor, item, skill. Skupljaćete razne fajlove, prve pomoći, elemente za rešavanje zagonetki i drugo. Grafika i zvuk su odlični i do punog izražaja dolaze u animacijama. Kontrole su lake za savladavanje. Sve u svemu dobili smo jedan solidan naslov za kratko vreme, kao zamenu za Devil May Cry 2.





bonus IGROMER

Izdavač: Tecmo	Konzole	Žanr: Akcija	Ocene		Medij: CD 1
• 1 igrač	• PS2	☑	GRAFIKA	9	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	8	84%
• Vibracija	• X BOX	☒	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	5	
	• PSONE	☒			

STAR WARS: CLONE WARS








U jednom broju Bonusa dobismo dve Star Wars igre, tačnije dve ODLIČNE Star Wars igre. Prvo nam je stigao Bounty Hunter sa plaćenikom Džango Fetom u glavnoj ulozi, a sada i Clone Wars u kome ćemo ponovo voditi džedaje - Macea Windua, Obia Vana i, normalno, Anakina Skywalkera. Vreme je da svetlosni mačevi ponovo zablistaju u jednoj veoma, veoma udaljenoj galaksiji...

Clone Wars nije, kako sam ja isprva mislio, igra pravljena po epizodi 2 "Rata zvezda", već se na njene događaje nadovezuje. Dok svi željno iščekujemo treću epizodu (koja će konačno staviti mladom Anakinu čuveni crni oklop i pretvoriti ga u Darta Vejdera), možemo se pozabaviti borbom Republike protiv njenih novih neprijatelja - drevnih Sita, naroda koji se trudi da obori aktuelnu vladu po svaku cenu. Tome će džedaji stati na put, što neizbežno dovodi do novog rata, u kome ćete vi ponovo preuzeti aktivnu ulogu. Lucas Arts nam je podario igru koja će nas pored Sonija zadržati jako, jako dugo. Pa, da počnemo.

Clone Wars je koncipiran poput stare i za to vreme fenomenalne igre "Return of the Jedi" sa Nintendu-a SNES. Ovo podrazumeva da u Clone Wars pored nekoliko različitih vozila, koja čine samu srž igre, mnoštvo zadataka morate okončati svojim svetlosnim mačem - prsa u prsa sa neprijateljem. Ovakav sistem kombinovanja "pešadijske" akcije i letačke pucačine čini igru konstantno svežom i zabavnom. Jedino što se autorima mora zameriti jeste neujednačenost kvaliteta ova dva režima igranja koja znatno prevagnjuje u korist letenja. Kako kroz igru napredujete tako ćete se provozati u pet različitih vozila i letelica (Republic gunship, speeder bike, fighter tank, assault walker i maru). One se međusobno sve kardinalno razlikuju i svaka iziskuje kraći period navikavanja. Njihov dizajn je za svaku pohvalu - poligoni su veoma precizno složeni, prisutno je obilje živopisnih boja, a pritom je uklopljenost modela sa podlogom sasvim korektna. Efekat ispaljivanja blastera i eksplozije samonavodećih raketa će vas svojim izvanrednim kvalitetom sigurno oduševiti i učiniti da zaista pomislite da se nalazite usred neke uzavrele intergalaktičke bitke. Što se tiče upravljanja pomenutim vozilima, Clone Wars i tu takođe dobija visoku ocenu. Logičan raspored komandi na kontroleru, i što je najbitnije odličan odaziv na njih, čine da navikavanje bude sasvim bezbolan proces, posle koga možete veoma lako izvoditi efektne napade uz minimum pretrpljene štete. U delu igre u kome vozite letelicu ciljevi će vam najčešće biti da uništite određene objekte, osigurate siguran prolazak nekom konvoju, istrebite sve protivnike na mapi i tome slično. Pored toga će se često dešavati da dobijate bonus questove koji će vam doneti posebne nagrade, o čemu će više reči biti nešto kasnije. Prava je šteta što deo igre u kome iz trećeg lica vodite svog džedaja urađen znatno lošije u odnosu na onaj sa voženjem. Najveći propust je učinjen u vezi sa uklopljenošću likova sa podlogom, što rezultuje mnogobrojnim, čestim bagovima. Vašem junaku će neretko prolaziti ruke i noge kroz objekte, a dešavaće se i da delom svog tela stoji na vazduhu. Ovo, nažalost, stvarno ume da pokvari inače fenomenalnu atmosferu koju Clone Wars stvara, no, ipak ne u toj meri da autorima ne možemo malo progledati kroz prste. Sva tri glavna lika (da vas podsetim: Obi Van, Mace i Anakin) su sjajno animirana, što podjednako važi i za

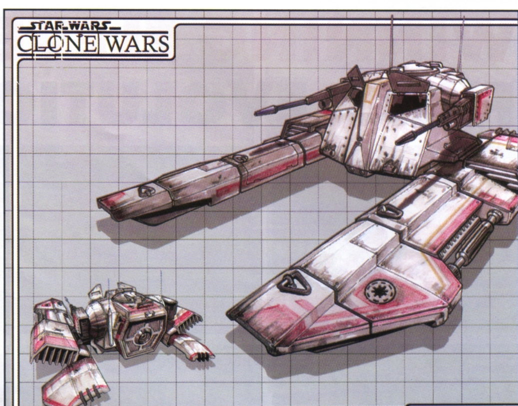
O STAR WARS EPIZODI 2 - ATTACK OF THE STUPID MOVIE CRITICS

Iako igra ne prati konkretno radnju ovog filma (već se na nju nadovezuje), potpuno je nesumnjivo da je Clone Wars umnogome inspirisan epizodom Attack of the Clones (čak i ako zanemarimo sličnost u imenu), pa ću zato ja iskoristiti ovo mesto da javno izjavim svoje negodovanje i beskrajno čuđenje činjenicom da je nedavno ovaj film nominovan za **NAJGORI FILM!!!???** Ne samo po meni, već i po mnogim drugim zagriženim Star Wars fanovima, ovaj film je dostojan naslednik svojih ranih prethodnika, epizoda 4, 5 i 6, dok je sa druge strane The Phantom menace (epizoda 1) totalna glupost. Ako još i dobije nagradu za najgori film, naćiću načina da pojedem svoju VHS kopiju dotičnog, čime ću ući u istoriju kao prvi čovek koji se otrovao Star Warsom... aaa???..... ko ste vi???..... ma bežite sa tim Uroševim lekovima... neću bre .... neću,.....aaaaaagh....... (ostatak je zbog eksplicitnosti sadržaja morao biti cenzurisan. prim.gl.ur.).

















neprijatelje. Njih ima najrazličitijih vrsta, od kojih je većina do sada već viđena u epizodama 1 i 2 Star Wars serijala, a ima i onih koji su specijalno kreirani za igru. Cela single player kampanja se odigrava u šesnest izuzetno kompleksnih nivoa u šest različitih okruženja. Na svom putu do konačne pobede ćete posetiti planetu na kojoj se odigrala završna bitka epizode 2.(Geonosis), planetu nastanjenu Vukijima i mnoge druge, a za sve je zajedničko da su veoma maštovito osmišljene i tehnički lepo realizovane.

Zvuk je kao i u svim Star Wars igrama standardno dobar. Ljudi koji su likovima iz igre pozajmili glasove, nisu oni isti iz filma, ali je bez obzira na to generalan utisak koji sinhronizacija ostavlja sasvim pozitivan. Muzika je inspirisana poznatim melodijama iz epizoda 1 i 2 i nikako nije mogla da omane s' obzirom da je njenu izradu nadgledao John Williams lično (autor soundtrack-a svih filmova iz ovog serijala). U kombinaciji sa kvalitetnom grafikom, pomenuti zvuk stvara lako prepoznatljivu Star Wars atmosferu u koju će se svi fanovi tako lako utopiti, da je svakako neće napuštati sve dok igru ne dovedu do samog kraja. Nije nemoguće da osetite potrebu za ponovnim igranjem čak i kada jednom uspešno završite Clone Wars, jer je definitivno u pitanju vanserijski dobra igra. Ukoliko ste tokom svoje avanture sve svoje glavne i sporedne qustove završavali revnosno, na kraju ćete biti nagrađeni mnoštvom bonus opcija, među kojima se nalaze i treiler za film, sveska sa skicama, pregled modela likova i mnogo toga drugog, pa je upravo zato bitno potruditi se da baš sve bonus zadatke odradite uspešno.

Na kraju moram još da spomenem i veoma zabavan multiplejer mod koji vam dozvoljava da u split screen režimu igrate sa prijeteljem i to u četiri varijante. U Duel-u je, kao što ste iz samog imena već zaključili, cilj veoma jedostavan - borite se jedan protiv drugog i pobeđuje onaj ko ostane živ. U Conquest-u je za pobedu potrebno uništiti neprijateljsku bazu, Control Zon-u morate braniti neku lokaciju do svoje ili protivnikove smrti. Meni se najinteresantnijim učinio poslednji mod Jedi Academy, u kome se zajedno sa prijateljem borite protiv kompjuterski vođenih protivnika.

Iz prilično hvalospevnog teksta koji ste upravo pročitali nije teško zaključiti da je Star Wars Clone Wars na mene ostavio više nego dobar utisak. Ja ga u skladu sa tim najiskrenije preporučujem svim ljubiteljima ovog serijala. Pred vama je igra koja je dostojan naslednik hitova poput Rogue Squadron-a ili Dark Forces-a, te vam ja još mogu reći još samo jedno - MAY THE FORCE BE WITH YOU!!!

bonus IGROMER — Izdavač: Lucas Arts | Žanr: Akcija | Medij: 1 CD



- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	☑
GC	☒
X BOX	☑
GBA	☒
PSONE	☒

OCENE	
GRAFIKA	8
ZVUK	9
IGRIVOST	8
TRAJNOST	8
UKUPNO	85%

WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION











Sony play station konzola je veliki deo svoje popularnosti dobila 0zahvaljujući programerima Konamija. Počev od sjajnog Goal Storm-a davne '97, preko revolucionarnog Winning elevena 4 i zime '98. i završno sa Pro Evolutionom 2 na PS2 u ne tako davnoj nam 2002. Konami je napravio koncept pravog, totalnog fudbala. Najvernija simulacija najvažnije sporedne stvari na svetu je ljude sa PC-a i Fife premeštala na PS one i ISS pro. Jednostavno nijedan drugi fudbal nije pružao taj osećaj, osećaj koji nije bilo lako definisati ali su se svi slagali da to ima samo ISS. Ljubitelji FIfe su ljubomorno govorili da je ta realnost preterana, a i oni su sami znali ko je bolji. Sada na PS2 posle fantastičnog ProEvolutiona2 koji je doneo još bolji sistem pasova i šuta, za koji mnogi kažu da mu se nema šta dodati, Konami preuzima veliki rizik. Zaista teško je bilo verovati da se od najboljeg može uraditi bolje. Mnogi su bili skeptični i smatrali su da će Konami sa Final Evolutionom samo upropastiti sjajan niz. Da li su svi oni bili u pravu, saznaćete ako pročitate tekst koji sledi.

Odmah na početku da razjasnimo. Nemojte se bojati, ovo nije poslednji fudbal od Konamija, kako bi se po naslovu moglo reći. Sad, da li je najbolji to je veliko pitanje, ali svakako ulazi u uži izbor. Pod pretpostavkom da je svaki čitalac Bonusa koji može pisati, govoriti i čitati (a to se podrazumeva pošto čitate ovaj tekst, zar ne) odigrao nekad u svom životu barem jednu utakmicu Iss-a ili Winning eleven-a, trudiću se da se u ovom tekstu zadržim na razlikama ovog fudbala od njegovog prethodnika ProEvo-a 2. Dakle,

pri ulasku u igru sačekaće vas simpatičan intro sa već karakterističnim potezima od kojih bih izdvojio animaciju stvarnog Bergkampovog gola protiv Westham-a koji je proglašen za najbolji gol prošle sezone u Engleskoj. Meni je isti kao i u WE 6, sa izuzetkom nekih nebitnih kozmetičkih promena. Prvu promenu ćete primetiti već pri odabiru timova. Naime, kada sam odabrao tim i pristupio odabiru dresova video sam da je izgled igrača znatno promenjen. Igrač je izgledao nekako malo i debeljuškasto, što je odmah kod mene izazvalo skepsu. Pomislio sam - ma daj, vidi kako je debeo igrač, ko zna šta su s fudbalom uradili. Ali dobro. Idemo dalje.

THE REAL MCCOY

Ulazim u meni za taktiku i - osmeh na mom licu. Seaman, Cygan, Ljunberg, Henry - hej, pa ovo su sve PRAVA imena! I svi timovi su iz NOVE sezone. Konačno su otkupili prava na sva imena i više nećete viđati nebuloze poput: Roberto Larcos, Batustita, Gigssi i ostalo. Ove promene će najviše obradovati navijače Milana jer je (uostalom, kao i u stvarnosti) njihov tim zastrašujuće jak. Svi transferi su obavljeni (Rivaldo, Rui Costa, Tomasson) tako da ako iole umete da igrate ISS uzmite Milan i bićete praktično nezaustavljivi. Meniji za taktiku su na engleskom,









tako da ćete bez problema nameštati jačinu presinga, kontranapada i ostalih taktičkih aplikacija. Veliki plus za "japose".

A EVO NA STADION IZLAZE I NAŠI...

Onog trenutka kada je slika televizora prikazala stadion moje zadovoljstvo se povećalo. Nivo detalja je povećan za 10-20 %. Publika počinje sve više i više da liči na publiku (naravno, sve prema mogućnostima PS2), a bogami i Highbury je totalna replika svog brata iz realnosti. Grafika je sada 5++. Jedna od stvari koja se bitno razlikuje je i nivo osvetljenja, što će možda nekome i smetati, ali moram priznati da je ovako povećan efekat simulacije reflektora. Jeste da ponegde teren malčice blješti, ali će to uglavnom moći samo da vam pomogne. Na izgledu igrača se najviše radilo. Lica su totalno preslikana i iz prve ćete prepoznati tunjavu brkatu facu Dejvida Simena, namrštenog Bekama, tužnog äevčenka kao i ostale face iz krema evropskog fudbala. Kada se kamera približi licu igrača videćete da nema više one glupe nazubljenosti ivica i neuklopljenosti tekstura. Sada je sve onako glatko i fino, baš kao što smo i želeli.

I, utakmica počinje. Wiltord protrčava po desnoj strani i upućuje direktan jak pas ka Henryju. Ali lopta se odbija od njega kao od drvo. äta je ovo? Ah, da, pa sada su pokreti još REALNIJI (Bravo tupsone - prim. mozga). Zaista, ovakvi pokreti igrača su jedan značajan korak bliže realnosti. Neam više onog ubrzavanja iz mesta nego treba vremena da igrač uspostavi kontrolu nad loptom. To u odsudnim situacijam pred golom zahteva precizne pasove, u protivnom se daju veće šanse golmanu da istrči i uzme loptu. Kad smo već kod golmana, treba primetiti da istrčavaju MNOGO brže nego u ProEvo2, tako da reakcija napadača mora biti brza i efikasna. Tu dolazimo do prve veće promene - punjača šuta. Teško je primetiti, ali svaki iskusan igrač Konamijevih fudbala će primetiti da se odsad punjač mora više dopunjavati ako želite siguran gol. Primer: Saviola izbija sam pred gol, dopunjavam onoliko koliko sam dopunjavao u PE2 i očekujem da lopta pocepa mrežu. Međutim, Fevernova jako sporo ide i predstavlja mačji kašalj za Tolda koji je bez problema izbija. Dakle, šutirajte za nijansu jače, a kada se nađete jedan na jedan (s obzirom na brzo istrčavanje golmana) šut po zemlji ili lagani lob predstavljaju sjajan izbor. Upamtite, prilika će biti jako malo, ponekad samo 1-2 po utakmici, zato ih iskorišćavajte i ne šutirajte slepcima. Tu nije kraj promenama. Sigurno se sećate situacije iz Pro Evo-a 2 da se lopta ponekad čudno odbije od igrača. Ma koliko vas to nerviralo, sada toga ima još više. Naravno da igrač u stvarnosti ne može da uštopuje 95% lopti upućenih ka njemu. I tu Final Evolution sve više liči na pravi fudbal. Takođe, prilikom oduzimanja lopte često će se desiti da ni napadač ni odbrambeni igrač ne uspostave kontrolu nad loptom (jer se često odbije od njihovih nogu), već će do nje doći treći igrač (onaj koji se nađe najbliže). Sami pokreti i potezi poznatijih igrača su zastrašujuće dobri. Rivaldo zaista vodi loptu baš kao Rivaldo i ima onaj čuveni zalet nalevo kad šutira. Bekam izvodi slobodne udarce baš koa na televiziji, Simenu se često desi da mu se lopta izmigolji iz ruku (baš kao i u stvarnosti); dakle, sve je urađeno tako da se čovek zaista uživi u fudbalsku utakmicu.

Uglavnom, trebaće vam dobra 2-3 dana privikavanja na ovaj fudbal. Moram i da napomenem da forma nije više onako suštinski bitna kao pre, jer ako je igrač zaista dobar njemu ni loša forma ne može da smeta da dâ gol 1-1 sa gošom (Vieri je primer). Zvuk se nije menjao kao ni komentator, tako da ćete opet moći da uživate u upadicama poput: "Bokude Suto!", "Havade Nai!" i ostalim biserima našeg brata japanskog komentatora. No, trebalo bi već da ste se navikli na njega (amožda i niste). äto se tiče muzike, "japosi" su napravili ozbiljan zaokret u tom pogledu i počeli da ubacuju stare muzičke hitove u igru. Tako ćete dok budete birali tim moći da čujete Eminema/Offspring/Rob Zombie-a. Ne znam zašto su se odlučili da nam puštaju hitove iz '99, ali OK, možda je to neki retro fazon. Muzika u menijima za taktiku je ostala ista, ali se zato muzika posle gola od tunjavog fancy techna okrenula gitarskim numerama. Od mana bih samo izdvojio da i dalje nema sudije na terenu. Čovek verovatno posmatra meč sa neke obližnnje zgrade pa zviždi i siđe dole kad treba da dâ žuti i crveni. Valjda od onog silaženja niz stepenice postane nervozan pa ponekad dâ crveni bez nekog naročitog razloga. Ali ovo se ne dešava toiko često.

Da sumiramo - ovaj fudbal bi po svaku cenu trebalo da odigrate, pa makar vam pretili amputacijom noge. Ovakav stepen realnosti i uživanja u fudbalskoj utakmici još nije viđen. I kao što je to slučaj već godinama unazad, svaki Konamijev fudbal izgleda fantastično kada se pojavi, a onaj prethodni izgleda kao đubre u odnosu na njega, i pitate se kako ste uopšte ono mogli da igrate. Neka samo tako nastave, igrači i ljubitelji fudbala će profitirati.

bonus IGROMER — Izdavač: Sony Interactive | Žanr: Simulacija sporta | Medij: 2 DVD



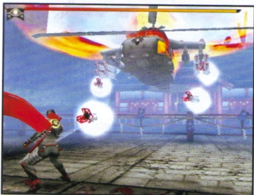
- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	X
GBA	X
PSONE	X

OCENE		UKUPNO
GRAFIKA	9	97%
ZVUK	9	
IGRIVOST	10	
TRAJNOST	10	

SHINOBI





Shinobi je nindža-šibač koji bi trebalo da bude poznat svakom ozbiljnom poštovaocu Seginog lika i dela. Legendarne igre sa Shinobijem u naslovu i glavnoj ulozi (mada se glavni lik u stvari zvao nešto kao Joe Musashi ili već nekako slično) bile su među najluđim i najzabavnijim akcionim naslovima svih vremena. No, to je bilo u vreme 8 i 16 bita i dve dimenzije - a mnogo je bajtova proteklo procesorima od tada, i neki drugi likovi i načini igre su se ustanovili na tronovima akcionih igara. ALI - Sega je rešila da svima pokaže da Shinobi može ponovo da bude najveći baja, najkulovskiji od svih crnih nindži i udarač par excellance.

Dakle, Shinobi se vratio, sada upotpunjen grafički, tj. sačinjen od sve tri dimenzije, sa pokretnom kamerom, moćnim animacijama i svime što je već postalo standardno za igre koje se smatraju ozbiljnim konkurentima za uspeh na tržištu. No, to nam ništa ne govori o igrivosti, tačnije, ne mora da znači da je igra dobra. Ako ste voleli Shinobi, onda verovatno verujete da ljudi koji su napravili onako legendrarne igre ne mogu da pogreše ni sada. A možda se plašite da je onakvu divotu nemoguće dostići i da će Shinobi biti samo još jedna akciona igra iz trećeg lica, nalik hiljadama (ili bar stotinama) igara koje smo viđali tokom poslednjih godina, samo sa Shinobi kalupom i dizajnom...?

Kao što to biva, sredina je negde tamo... između. Da, istina je da Shinobi koristi sva dostignuća žanra 3D akcija iz trećeg lica i standarde koje su ustanovili naslovi kao što su Soul Reaver ili Devil May Cry (mada mnogo više ovaj drugi, pošto je Shinobi uglavnom tabačka igra, kao i Devil May Cry). No, istina je i da je Sega (tačnije, razvojni studio OverWorks) napravila vrhunski akcioni naslov, koji bi bio apsolutna kruna žanra, da nema određenih zamerki... koje nam nikako ne idu u galvu. Zar je moguće da tako iskusni ljudi tako otaljaju određene aspekte jedne igre i time svedu brilijant na poludragi kamen? Pa, očigledno je moguće.

O čemu se radi? Pa, naš Shinobi više nije Joe Musashi nego bajazit po imenu Hotsuma, koji je u veoma neugodnoj situaciji, zajedno sa još nekih sto miliona ljudi. Naime, u bliskoj budućnosti, usred Tokija se iznebuha pojavljuje legendarni mračni zamak, dom ukletog vrača Hirukoa. Hiruko je (sa sve zamkom) dugo bio proteran iz sveta, ali sada se vratio, i rešen je da nastavi započeto. To "započeto" je, u maniru svakog ozbiljnog megazlotvora, u stvari proces uništenja civilizacije, u ovom slučaju tako što će se otvoriti kapije pakla ili već neke dimenzije užasa iz koje će pokuljati krajnje užasni užasi i porobiti užasnute ljude. Hiruko je prvo rešio da se osveti i da neutrališe svoje stare protivnike, nindža klan Oboro - i u tome je uspeo. No, jedan Shinobi iz Obora (hihihi) je preživeo - naš vrli Hotsuma, koji je pritom i sačuvao mistični mač po imenu Akujiki, moćno i zlo oružje koje sada namerava da maksimalno iskoristi protiv Hirukoa i njegovih demonskih minjona.

I koristićete ga maksimalno, pošto Hotsuma nema drugog oružja osim Akujikija i svojih šurikena. Osnovni način igre će vam biti poznat i drag ako volite akcije. No, zaboravite "stealth assassins" i slične nindža-ideje. Može u ovoj igri da bude i šunjanja, ali nije to poenta - poenta je u non-stop akciji koja se uglavnom sastoji isključivo od klanice neprijatelja. Naime, Akujiki je moćan ali i zao mač, koji opstaje tako što crpe Jin (negativnu energiju) iz duše onog koga poseče. No, ako Akujiki neko vreme ne seče, onda će početi da crpe Jin iz svog nosioca (što se u vašem slučaju manifestuje neugodnim curkanjem energije zdravlja). Dakle, logični tok ackije se sam nameće: kolji stalno da bi mač bio zadovoljan. No, protivnika će biti u izobilju, tako da će akcija biti i neprekidna i brza.

Pod brza mislimo "blesavo brza", jer Hotsuma ima toliku nindža-agilnost da može da pojuri poput munje, da nakratko trči po zidovima ili vazduhu, a ima i kul specijalne moći kao što je takvo kretanje koje će stvoriti iluziju da ga ima nekoliko, a ne samo (komada) jedan! Sve te stvari su korisne u fajtu, ali - prvi minus - nema baš prilike da tu agilnost pokaže van borbe, pošto malo čega van borbe ima. No, da završimo prvo sa borbom - fin novitet koji Shinobi uvodi je nešto što se zove Tate combo. Naime, kada se pojavi neki od običnih protivnika, s njim se pojavljuje i Tate ikonica. Normalni zlotvori od jednog udarca mačem bivaju zakratko zaustavljeni, a drugi ih uglavnom ubija, što čini da Tate ikonica počne da gori. Ako uspete da eliminišete sve protivnike tako da njihove ikonice istovremeno, bar na sekund, plamte na ekranu - dobićete nagradu u vidu kul animacije, ali i povećanih napadačkih sposobnosti (da ne pominjemo bolji skor na kraju nivoa). Vladanje ubistvenim tehnikama u cilju što većeg broja Tate komboa je veoma bitno za uspeh u ovoj igri.











Jer ona je teška... mestimično prokleto (!"*%*?&) teška, čemu jesu razlog mnogobrojni neprijatelji i zeznuti bossovi, ali i pomalo blesava kamera i mestimično previše divlji te svojeglav sistem lockovanja na protivnike. Da, Shinobi se, naravno, može usredsrediti na jednog protivnika, ali sistem menjanja lockovanog protivnika kao da nasumično bira na koga će sledeće otići, što ume da zasmeta ako, recimo, želite da postignete Tate, ne biste li najjačeg od zlotvora koji su trenutno na ekranu zveknuli s povećanom snagom. Što se tiče nesretnih uglova kamere - to znači da ćete, pored vladanja kontrolama i refleksima u borbi, morati da naučite da istovremeno kontrolišete i kameru! Nije nemoguće, ali prokleto otežava ovu igru - kojoj baš i nije potrebno dodatno otežavanje!

No, neosporno je da borba izgleda krajne paljevinski, i kada vam dobro krene - skakanje sa zida na zid, trčanje preko nerpijatelja, sečenje levo i desno zaslepljujućom brzinom i plamteće Tate ikone na sve strane - pomlsićete: "Braaateee, daj JOOOŠ!!!" Nažalost, tvorci su to shvatili - i to bukvalno - i dali vam još istoga. Da, Shinobi je, nažalost, nekreativno repetitivan većim delom. To se ogleda u protivnicima - svaki nivo ima dve-tri vrste (ne računajući bossove) koje vam neumorno šalje u hordama. Pored toga, sami nivoi su totalno provaljeni i neinteresantno projektovani. Čak ćete začuđujuće retko imati priliku da testirate svoju okretnost skakanjem ili veranjem - tek u nekoliko slučajeva ćete naleteti na opasne provalije (vau, kako kreativno), koje i nije neka frka preskočiti. A ako, ne daj bože, upadnete u neku od njih, moraćete da igrate ceo nivo iz početka!

Grafički, Shinobi je uglavnom bombonica. Tačnije, sam Shinobi je predivan - taj crveni šal koji se za njim vijori mislim da je već ušao u anale video igara. Protivnici su odlično osmišljeni i detaljni, ali problemi nekreativnosti koje smo pomenuli se odražavaju i ovde - dakle, protivnika ima malo, a nivoi su dosadno dizajnirani, što se nekako odražava i grafički. Animacije su sjajne i dobro vam predstavljaju priču, podižući celo iskustvo na nivo filma. Pohvalno je i što cela igra teče u 60 fps-a, bez ijednog pada i zastajkivanja tokom sve te furiozone akcije.

Da rezimiramo. Svakom preporučujemo da bar malo ošine po Shinobiju - ali budite upozoreni: ova gira nije toliko zanimljiva kao što na početku deluje... A pogotovo ako niste hardcore igrač tabačina i akcionih borbenih igara koji je spreman i rad da se posveti savladavanju jednje teške igre.

bonus IGROMER — Izdavač: Sega | Žanr: Akcija | Medij: 1DVD



- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	☒
X BOX	✓
GBA	☒
PSONE	☒

OCENE	
GRAFIKA	8
ZVUK	8
IGRIVOST	7
TRAJNOST	6
UKUPNO	72%

MINORITY REPORT









Suvišni izveštaj je svakako jedan od projekata koji je na svoj način obeležio filmsku 2002. Odličan scenario (SF priče uvek pale kod inostrane publike), scene nabijene akcijom u skoro svakom momentu, perfektni specijalni efekti i sve to pod rediteljskom palicom the king-a Stivena Spilberga. Još kada je objavljeno da će glavnu (i odgovornu) ulogu igrati ljubimac ženskog dela publike Tom Kruz znali smo da nema šanse da nas film razočara. Iako Kruz po svojoj građi i izgledu više odgovara ulogama tipa francuski šarmer/propali zavodnik itd., lik nam je ipak kroz dva dela Mission impossible-a dokazao da može da igra i tajnog agenta kome je glavni zadatak da kroz nekoliko tisuća opasnih scena spase svet. I tako kad su se sve kockice poklopile nije čudo što je film zaradio onoliku lovu. Naravno, i kreatori filma hteli svuda da zarade pa su ponegde i preterali.

Tako se najverovatnije iz jednog ovakvog razgovora rodila ideja o pravljenju igre po ovom filmu:

Baja1 - E, brate, sve smo iscedili. Izvukli smo poslednju paru nauštrb ovog filma. Idem da nateram onog tunjavog Spilberga da se sprema za novi.

Baja2 - E, polako, brate, nismo još o igrici pričali.

Baja1 - Daaaaaaaa! Kako smo zaboravili, pa tu bi mogli da se omastimo. Ali kako sada kad je film već izašao? Treba nam nešto odmah, momentalno, ma kako izgledalo to mora da bude pušteno u prodaju prekosutra ili ode voz!

Baja2 - Ma ne brini, sve ćemo da sredimo. Daj posao onim Kinezima što čiste WC, nek' oni naprave igru, ionako mi stalno kukumavče za unapređenjem.

Baja1 - Ali da li će oni to uopšte znati da urade?

Baja2 - Ma ne brini, Kina je blizu Japana, a japosi su veliki radnici - samo im ti daj zadatak i reci da bude sutra gotovo. I daj im onu najnoviju fancz opremu, snaći će se. Dobiće po 500 dolara svaki!!! And the rest is history...

Elem, ne verujem da se scenario pravjenja ove igre bitno razilikovao, jer bi bila bruka da su ovo radili ozbiljni ljudi. Ovako kad je došlo do berbe ušiju svi su pokazali na Kineze koji glancaju WC. Uglavnom, teško je reći da ova igra ima neku pozitivnu stranu. Ma koliko se trudio, zaključio sam da je ovo TOTALNI promašaj i da ova igra nema nijedan kvalitet kojim bi nas privukla da pored nje ostnaemo duže od 15 minuta. Igra je zamišljena kao poluosvrt na film (verovatno Kinezi nisu stigli da ga odgledaju celog).

Dakle, vi ste pandur koji stopira ubistva pre nego što se ona dese. U tome mu pomažu 3 mutanta-vizionara koji vide svako ubistvo koje će se desiti. Kada mu mutanti prikažu ubistvo kje će on izvršiti postaje meta svoje sopstvene organizacije. Dotle se igra poklapa sa filmom. Dalje je priča toliko bljutava da to ne zaslužuje da bude pomenuto na stranicama jednog renomiranog časopisa kao što je BONUS. Dakle, pred vam je divnih 40 nivoa čistog uživanja (poslednje 3 reči ove rečnice su laž). Ceo koncept ove igre se svodi na - idem, idem, pucam, ubijam badguyse, pandure i ostalu gamad kojih ukupno ima 3 vrste i svi su isti. Sva vrata će se preda mnom otvoriti samo ako pobijem dovoljno gamadi. Strašno. Onakav film, onakva ideja, a ovakvo izvođenje... ăto je najgore, ubijaćete iste likove i iste bossove celih 40 nivoa. Neviđeni smor. A tek Continue... "Oh, my God", rekao bi Cartman. Umesto da samo nastavite onde gde ste zaginuli idete sve ISPOČETKA. A pošto svaki nivo traje 10 km i 10 h, ovo ispada strašno iriitrajuće. Najgore je što iako ste izvežban strelac poneki pandur (iako ste ubeđeni da ste ga pogodili) neće pasti. Čovek valjda ima četvorodupli pancir. Igra je bagovitija od mravinjaka. Pošto svog protivnika možete da čujete, to bi vam kao trebalo dati izvesnu prednost da biste znali gde da se sakrijete (samo što nemate gde a se sakrijete, mape su glupe). Naš junak ima super uši i čuje protivnika koji je iza 4 zida na 459m od njega. A tek ciljanje... joj. Kamera je toliko dobra da se pozicionira ispred vas kada imate pištolj tek da bi vam malo otežala. Ali OK ionako ćete se tabati sve vreme. Jedino što je OK to je grafika, ali to neće izvaditi ovu igru iz rupe u koju je upala.

bonus IGROMER | Izdavač: Infogrames | Žanr: Vožnja | Medij: CD 1

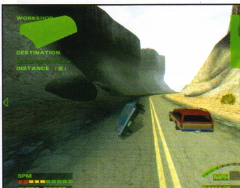


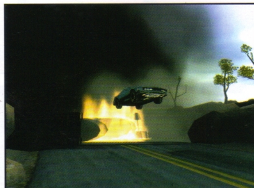
	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1-4 igrača	• PS2	☑	GRAFIKA	7	55%
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	6	
• Vibracija	• X BOX	☒	IGRIVOST	2	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	2	
	• PSONE	☒			

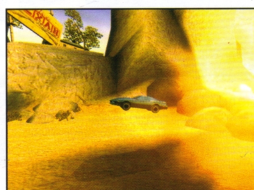
KNIGHT RIDER









Vreme u kome živimo je vreme raznih mešanja - mešanja kultura udaljenih naroda, različitih stilova u muzici, veoma dobrih koktela, kao i raznih žanrova u video igrama. O prva tri se još može i diskutovati, ali definitivno tvrdim da je mešanje totalno različitih žanrova u video igrama prevršilo svaku meru. Sada je, eto, pred nama, verovali ili ne, kombinacija vožnje i nećete verovati - platforme. Rezultat je ravan očekivanju - dobili smo hibrid koji nije ni dobra vožnja, ni dobra platforma, već jedna neinventivna, krajnje nedorađena glupost.

Naslov Knight Rider mlađim čitaocim verovatno ne znači ništa, dok će se oni malo stariji setiti istoimene serije koja se širom sveta (pa i kod nas) intenzivno prikazivala osamdesetih godina prošlog veka. Zaplet se vrteo oko multimilionera Michaela Knighta koji je u jednoj od svojih fabrika razvio futuristički model "pontijaka" pod nazivom K.I.T.T. (Knight Industries Two Tousand). Ovo vozilo je imalo sposobnost da skače u vis (pa šta??? Svaka druga "gorenje" veš mašina kod nas ima tu istu sposobnost... prim aut.), ide na samo dva bočna točka i skenira okolinu trežeći tragove od važnosti za našeg glavnog junaka, koji pomoću tog super auta štiti male i nejake od zlih i gramzivih. Prava idila, šta da vam kažem, sem da možda napomenem da KITT takođe zna i da priča... Znači, tu je sve što vam je potrebno kako biste savladali nevaljalce, sem bilo kakvog vatrenog oružija koje je očigledno po autorima ove stupidne serije nepotrebno. Sve što sam upravo naveo za seriju važi i za igru. Cilj je do besvesti jurcati i skenirati određene zgrade, zatim goniti loše momke, zatim opet malo skenirati i tako u nedogled, dok na kraju ne zaspite sa glavom na Sony-ju. Neko bi možda i našao sve ovo zanimljivim, kada bi barem tehnički igra bila makar pristojno odrađena, ali ona i tu, kao i u svim ostalim aspektima podbacuje. Grafika, je bleda, "drhtava" i krajnje nedorađena, a autori se nisu potrudili čak ni da ubace originalnu muziku iz serije (koja je inače u njoj jedina dobra stvar), već je tu pregršt umobolnih tehno mikseva (dokle više...). Igra je pored svega i neoprostivo kratka i laka. Prisutno je svega deset misija koje se sve zajedno mogu preći za dva-tri sata, a glavnu teškoću u njihovom savlađivanju vam neće predstavljati protivnici, već katastrofalno ponašanje vašeg vozila. Zaista me je Knight Rider naterao da se zapitam da li su programeri Davilex-a uopšte čuli za pojmove poput: "fizike", "zanošenja", "sile gravitacije" i njima slične. Znam da je u pitanju potpuna arkada kojoj je najmanji cilj da bude realna, ali je ovo zaista previše. Kola u bukvalnom smislu umeju da lete, zatim se zakucaju u parkiran auto o koji se odbiju i odlete unazad jedno sto hiljada svetlosnih godina, dok udareno vozilo ne biva pomereno ni za santimetar!!! Ovakve stvari se događaju prečesto i nenormalno nerviraju. Nikakvih oštećenja na kolima neće biti čak ni posle kolosalnih sudara, tako da vaš KITT možete bez ikakvih posledica čukati o sve i svašta. Vrhunac gluposti su elementi platforme koji su ubačeni u igru. Od vas će se često tražiti da pomoću svog turbo-a koji omogućava vertikalno skakanje vašeg vozila (pa više dokle sa budalaštinama....), skakućete sa zgrade na zgradu kako biste dostigli neku destinaciju. Još nam samo fale lebdeće parice ili nešto tome slično za skupljanje...

Jedino što na kraju mogu da vam kažem jeste da niko ko ne mora (što mu dođe - svi, sem nas, jadnih autora šmrc...) nikada pored toliko dobrih PS2 igara ne ubaci ovo čudo u svoju konzolu. Ako vam je baš do lomatanja sa automobilima, igrajte se autićima u pesku obližnjeg parka - daleko je zabavnije.

bonus IGROMER — Izdavač: Koch Media | Žanr: Vožnja-arkada | Medij: CD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	X
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	4
ZVUK	5
IGRIVOST	3
TRAJNOST	2
UKUPNO	48%

EVOLUTION SNOWBOARDING







Eh, kad se samo setim... dooobrih starih coolboarders-a. Prosto me neka nostalgija vuče, i nekako sam sve više ubeđen da igru tog kalibra više niko neće proizvesti. Nije neka grafika, ali ima sve što treba, nije neki zvuk, ali je taman dovoljan za igru... I kad sve spojiš - neverovatno, čista zaraza za ljude sa džojstikom (Pa šta sad ? Postoje ljudi u crnom, pa zašto ne bi postojali i ljudi sa džojstikom ?). E, u ovoj igri (evolution snowboarding) sve to NIJE tako. Ne znam otkud ime Evolution, i šta je to toliko evoluiralo u odnosu na ranije igre ovog tipa, ali sramota je da onaaakav fudbal i ovaaakav (čitati sa izvesnom dozom ironije, podsmeha i gađenja) imaju isto ime.

Nemojte trošiti svoje vreme uz Evolution Snowboarding ako ne morate... Igra nas na neki simpatičan način vraća u zlatno doba svetske igračke kulture (osamdesete), i jednim svojim delom (obnavljanje energije) neverovatno podseća na staaari dobri Double Dragon. Kako? Pa, eto, kada nailazite na energy recover on izgleda kao masni pileći batak, a ako je količina energije koju on daje veća onda je u pitanju - celo pile! A sve ostalo u ovoj igri je toliko loše i marginalno da o tome ne treba ni trošiti reči i komentare. Možda jednog dana kada uz igre kao što je DOA Volleyball budu poklanjali disk iznenađenja (a vama zapadne baš ova igra) i probate svu ovu "krljačinu" na snowboardima, ali savetujem vam da se mudro držite po strani, i prvi put kada kod prijatelja ugledate disk sa ovom igrom glasno i bezobzirno prasnete u smeh i kažete prijatelju: "Pa dobro, dok je čobana biće i ovaca ". Igra se dešava na 8 staza sa po desetak zadataka koje nije nimalo lako ostvariti, a podeljeni su u kategorije: Time attack (što brže od starta do cilja), Collection levels (skpuljate, ili prolazite kroz kapije), Score challenges (napraviti određeni broj poena u cilju dalje kvalifikacije) i Combat levels (udri muški, i ne pitaj za cenu). Posle izvesnog vremena pojavljivaće se i Bossovi, ali oni nisu ništa opasniji od ostatka bande, samo ih je potrebno udarati češće i duže. Posle dužeg vremena desiće vam se da kada protivnika "ubijete", dotični ne ostaje u ležećem položaju, već prilikom pada počinje da svetluca i nestaje!!! Kao u Space invadersima (igra sa kraja sedamdesetih i početka osamdesetih).

Svodeći račun, Evolution Snowboarding se može okarakterisati kao igra sa dobrom idejom, ali lošom realizacijom. Možda jednog dana realizacija ove ideje preraste u nešto ozbiljnije, a do tada se nadajte da vam se poklon disk neće zvati Evolution Snowboarding.

bonus IGROMER — Izdavač: Activision | Žanr: Sport | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1-2 igrača	• PS2	☑	GRAFIKA	4	51%
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	6	
• Vibracija	• X BOX	☒	IGRIVOST	4	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	3	
	• PSONE	☒			

MYSTIC HEROES











Još akcije, još non-stop akcije, tuče, klanja, udaranja, frljanja magijama, komboima, specijalnim udarcima i generalnog masakriranja **HORDI, JATA i ROJEVA** nesretnih protivnika koji bezglavo jurišaju na vas u najgrđem "sam protiv svih-Džeki-Čen-Stiven-Sigal-Herkul(ali ne Poaro)" maniru. Još! Još! I još!

DOKLE BRE? Pa, dok ima ko da ih kupuje i tako "inspiriše" izdavače. U ovom slučaju, pred nama je igra koja poptuno odgovara onome što je navedeno u prvom pasusu. Njene posebnosti u odnosu na te generičke osobine su: 1) fantazijsko okruženje, 2) činjenica da ju je napravio KOEI - poznat nam najviše po savršenim strateškim igrama kao što su razni Kesseni, Dynasti Tacticsi i Romance of the Three Kingdomsi - a nekima poznati i po veoma brutalnom i dobrom serijalu tabačkih igara Dynasty Wartriors (koji takođe savršeno odgovara gore navedenom) i 3) to da je ova igra u stvari (ma koliko to uznemirujuće zvučalo) - dečja verzija Dynasty Warriorsa. Dakle, klanica za decu, tj. za one mlađe... ili osetljivije. Dakle, nema krvi i otvorenog nasilja, ali zato ima nasilne akcije - i previše. Sad, ljubitelji akcionih igara se mogu zapitati - kako je moguće da bude previše akcije? Pa, kada je akcija repetativna i stalna, ima tendenciju da dosadi... To je i najveći problem ove igre.

No, popričajmo o finim stvarima. Mystic Heroes je port igre sa GameCubea, i za divno čudo, ima prednost u odnosu na original - možete izabrati četiri karaktera, a tu su i dodatni modovi (kao što je survival) i specijalni napadi, koje je sve potrebno otključati igrajući igru. Tako smo dobili malo više "trajnosti", koja ovoj igri i pored toga prilično nedostaje - jer ma koliko imala poteza, magija i komboa (a ima ih mnogo), ma koliko vas protivnika napadalo odjednom (a napadće vas stalno, u talasima... ma kojim talasima, u CUNAMIJIMA) - kvalitetnoj igri je potrebno malo više od toga. Možda na papiru ne zvuči tako loše - ipak je ovo akciona igra i niko ne očekuje ništa osim akcije - ali verujte da relativno brzo gubi čar.

Jeste da nam Mystic Heroes nudi nekoliko likova - četiri komada - koji se šatro razlikuju. Ipak, svakim od njih se upravlja potpuno isto, tako da je razlika, u suštini, kozmetička, a ogleda se jedino još u priči: svaki lik ima neki svoj zaplet smešten usred velikog fantazijskog sukoba koji se odvija. No, taj zaplet je prilično grubo ispričan u cut-scenama, iako su same animcije dobre i zanimljivo urađene. Da je zaplet malo jači, ili da postoji neko granjanje ili već neki uticaj igrača na razvoj priče ili odabir nivoa, možda bi to izazvalo malo jaču želju da se nastavi s besomučnom tučom. Ovako se sve svodi na nadu da će vas gomile raznih udaraca, magija i napada koji umeju da oduvaju i po deset protivnika istovremeno, držati prikovanima za konzolu.

Grafički, Mystic Heroes je sladak i dobar. Sladak, zato što je ceo dizajn manga superdeformisan, protivnici su raznovrsni (iako ih nema baš toliko različitih kao što se čini), a nivoi jasno i čito iscrtani, iako ne baš raznovrsni. Dobar ponajviše tehnički, zato što sve to klizi kao sirup preko vašeg ekrana, bez zastajkivanja - mada nauštrb detalja na modelima. No, najveći plus je mogućnost da pozovete drugare i išibate boga u svim tim silnim zlotovorima zajedno u kooperativnom modu za do četiri igrača, sa sve ekranom izdeljenim na četiri dela - i opet bez štucanja i zastajkivanja!

Šta reći o zvuku, osim da i on ima mane unutar prednosti unutar prosečnsoti, kao i cela ova igra. Muzika je epski atmosferična - što je dobro; zvučni efekti su čisti kao suza, jasni i generički - što nije moglo bolje; a glasovna gluma je očajna.

Mystic Heroes će vam biti zabavan za popodne ili dva, ali ne verujemo da će vas držati duže od toga.

bonus IGROMER — Izdavač: KOEI | Žanr: Akcija | Medij: CD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	☑
GC	☒
X BOX	☒
GBA	☒
PSONE	☒

OCENE	
GRAFIKA	8
ZVUK	7
IGRIVOST	7
TRAJNOST	5
UKUPNO	69%

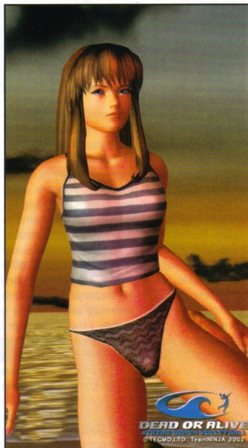
DEAD OR ALIVE
EXTREME BEACH VOLLEYBALL

Kuukuuuu!!! Jooooj!!! Aauuuu! Habba, habba! Štuk, štuk, štuk!!! I tako bi komentari za ovu igru mogli da glase na dve strane. Prosto je neverovatno kako se iskusni tim nindži (Team Ninja) dosetio da napravi sportsku igru u kojoj su u glavnoj ulozi žene. I to kaaakve žene!!! Ženeeee! Volim Ženeeee! "... Hvala ti majko što si me rodila, što si sa ocem ljubav vodila..." Prava je šteta što Team Ninja nisu upućeni u ovdašnje muzičko stvaralaštvo, jer bi Rambo Amadeus i Bora Čorba definitivno imali mesta na sound-track-u iz ove igre. No, nije nemoguće srediti i ovu opciju, ali o tome nešto kasnije. Dakle, žene, i to dobre... Cela igra je perverzno dobra, ali ne samo dobra, nego i perverzna i dobra! Poigrati se sa svojim fantazijama jeste u redu, ali ono što nam je Team Ninja priredio - DOAX Volleyball, stvarno prevazilazi granice SVIH naših očekivanja.

Radnja počinje, i dešava se na Zack Island-u, malenom rajskom ostrvu u sred ničega. Zack je, dobivši ogromnu količinu novca u kockarnicama širom sveta, rešio da na svom ostrvu (!!!) napravi 4 Dead or Alive Tournament u ženskoj odbojci. Nažalost, stvari su po Zacka krenule loše (svaki kockar i gubi i dobija) i ništa od planiranog turnira! Ništa od vrelog suncem ugrejanog peska i publike koja svoje

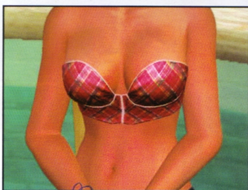


usijane misli i grla hladi pivom... Ali kad su već tu, dame su uvidele da dve nedelje u raju na Zemlji i nisu tako loša stvar u životu. Elem, nema turnira, ali dame će se dobro provesti zarađujući kintu u međusobnim duelima na plažama, kulirajući u ladovini i sunčajući se pored bazena. Počinjući ovu igru birate jedan od 8 ponuđenih ženskih likova u igri. Već po dolasku na ostrvo Zack shvatićete da poenta igre nije samo igrati odbojku onoliko dobro koliko možete (naravno, to je jedan od ciljeva igre), već i da se dobro provedete, upoznate sa devojkama, steknete novog partnera (mada ni igranje sa Lisom, koja vam je default partner, nikako nije loše)... potrošite gomilu novca u kazinu na ostrvu i nakupujete sebi raznih realnih i nerealnih džidža-bidža.

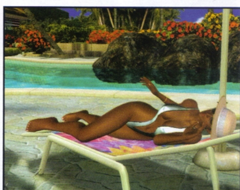















DOAX Volleyball je kombinacija sportske simulacije i građenja odnosa sa ostalim devojkama (odbojkašicama), a kada na to dodate i kockanje koje nema nimalo zanemarljivu dimenziju u ovoj igri, dobićete trilogiju ukomponovanu u sjajnu atmosferu, koja pre svega proizilazi iz neverovatne grafike i izvanrednog motion engine-a (slike iz igre govore same za sebe). Devojke su okarakterisane maksimalno i ceo koncept neodoljivo podseća na Tekken Tag Tournament, ali nisu ni izbliza toliko neprijateljski nastrojene - Dapače, veći deo igre ćete provesti u traženju onih sitnih stvarčica koje ćete poklanjati protivnicama u nameri da ih odobrovoljite i možda kasnije i "uzmete pod svoje", jer, nikad se ne zna ko će vam u sledećem među biti partner. Tu su Hitomi - sex bomba iz Japana - Visoka oko 180cm, plave oči, smeđa kosica sa šiškama koje različito češlja, IDEALNIH proporcija i više nego simpatična; voli cveće, zaljubljenik je u prirodu i sportsku akciju. Tina - prava mala komšinica iz dobrih američkih porodica koje gledamo u TV sapunicama - kao da je juče pobegla sa snimanja "Beverly Hillsa" - zavodljiva plavušica zna sve što jedan odbojkaš treba da zna, i na terenu je skoro neuhvatljiva. Helena - Tinina dvojnica po fizičkom izgledu, ali daleko nestašnija i manje isplativa (devojka je jako često u kazinu). Pravi vihor na terenu, igrač prednje linije. Lei Fang - slatka Kineskinja sa kikicama, koja obožava svoje slobodno vreme da provodi na rolerima. Skromna, ljubitelj žutih stvari, vašu igru u paru će unaprediti sjajnom igrom u polju - prototip primača u realnom svetu odbojke. Kasumi - devojka koja je Hitomina dvojnica po izgledu, i njen idealan par (na terenu). Brza, najbolja u svim onim miniigrama koje devojke upražnjavaju u slobodno vreme. Dobar korektor u svakom odbojkaškom timu. Treba je imati za partnera, ali je veoma zahtevna. Ayane - moj favorit po fizičkom izgledu. Definitivno najekstremnija od svih devojaka, što se može primetiti već pri prvom pogledu, jer joj je kosa ljubičasta!!! Ludo živi, ludo se zabavlja, ludo igra - tempo odbojke sa njom u timu drastično raste, i ako volite brzu i atraktivnu odbojku (a ko ne voli ?) ona će vam biti idealan partner.

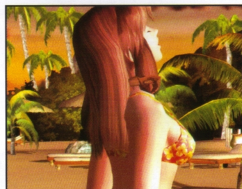
U kazinu na Zack island-u moćićete da igrate 4 kockarske igre, i savetujem vam da se kazina manete u prvih par dana boravka na

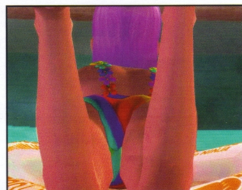
RAMBO I ČORBA

Rekoh na početku teksta da možete da igrate ovu sjajnu igru, i da slušate muziku po svom izboru. Zack island radio station će vam omogućiti da slušate muziku sa vašeg hard diska za vreme igre. Što će vam umnogome pomoći da zavolite ovu igru još više, jer u kazinu, inventory management-u i kupovini nema priče - Samo mjuza. Eto i Ramba tamo gde mu je mesto.









ostrvu (dok malo ne prikupite parice). Tu su blackjack, sjajan rulet, slot mašine i dobar poker. Kao i u stvarnom životu, najveća kinta se uzima na ruletu, ali zicer kinta (zrno po zrno, kažu, pogača - Jeca Karleuša, ha, ha, ha...) se uzima na BlackJacku. Slot je za amatere, ili kad baš nemate vremena za zabavu sa ostalim igrama. Poker nemojte igrati, osetićete se jako slabašnim u odnosu na komp - nema blefa. Sve u svemu, kazino je dobar način da zaradite instant-kintu, i loš način da zgubidanite u slobodno vreme, jer je kocka sport koji košta.

U prodavnici rekvizita (kako biste drugačije nazvali mesto gde se mogu kupiti sitnice od igle do lokomotive) možete kupiti ogroman broj "sitnica" kojima ćete pokušati da odobrovoljite svoje buduće partnerke, i prosto je neverovatno kliko vremena možete provesti u šopingu, a da ni ne primetite koliko vas dugo nije bilo na mom omiljenom mestu - pored bazena. Neke od "zezalica" su i kupaći kostim od milion Zack dolara, kojim ćete za sebe pridobiti naklonost Venus, ili recimo, srebrni prototip X-Boxa kojim ćete kupiti Ayane... Ma totalno ludo !!!

Kontrole su tako koncipirane da ćete u početku misliti da ste dobri, ali vremenom ćete shvatiti da je odbojka igra pritiska i konstantnih promena tempa i jačine, i da je to jedini način da ovu igru dobro igrate. Prvi put u sportskim igrama pojavljuje se i kaš pobeda (7: 0 ili 7:1) koja je i najcenjenija - za kaširanje protivnika dobijate milion Zack dolara, a kasnije ćete provaliti da ni to nije tako velika kinta, jer Zack island je jedno od onih mesta (Las Vegas i Atlantic City) u kome vam je sva kinta, koliko god da je imate, dovoljna za dobar provod.

Sjajna igra, sjaaaaajna!!! IZVANREDNA!!! Pustiću da slike iz igre govore same.

GOLOTINJA

Pa, šta ja sada tu da kažem kad igra sve govori sama. Vrlo često će vam se dešavati da "sevne" poneki deo ženske intime, ali ako je oko vas 7 vrlo oskudno obučenih lepotica koje imaju svoje mesto u Hustler-u, to i nije neko čudo. Uživajte u igri.

bonus IGROMER



Izdavač: Teamninja | Žanr: Odbojka | Medij: CD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	X
GC	X
X BOX	✓
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	10
ZVUK	7
IGRIVOST	10
TRAJNOST	9
UKUPNO	93%

PANZER DRAGOON ORTA



Prva tri dela Panzer Dragoon serijala su skoro legendarna u igračkim krugovima. U izdanjima za Segu Saturn, Panzer Dragoon, Zwei i Saga postali su kultne igre u igračkom underground svetu. Mnogo više ljudi priča o Panzeru nego što ih je uopšte igralo igru. I kako kompanija Sega nastavlja da poseže za svojim starim popularnim naslovima, Panzer Dragoon Orta će biti predstavljen do sada najvećem auditorijumu u Panzer serijalu.
Pucačina sa solidnom pričom, zaprepašujućom grafikom i sjajnim zvukom, Panzer Dragoon Orta nastavlja dobru tradiciju prethodnika. Za mnoge ovo će biti prvi susret sa serijalom. Ali ne brinite, Panzer početnici će se podjednako dobro snaći kao i oni koji su igrali ranije verzije. Panzer Dragoon Orta je, reći ćemo slobodno, najbolja rail pucačina svih vremena i tačka.

GAMEPLAY

Panzer Dragoon Orta rail shooter, redak tip igre, jako popularan u osamdesetim i početkom devedesetih. Ovaj tip igre je neuobičajen za današnje pojmove jer developeri danas idu na mnogo komplikovanije koncepte. Šta u stvari znači rail shooter? To znači da je na vama samo da nišanite, a kretanjem vašeg lika upravlja "kompjuter", tj. pošto se krećete po unapred smišljenoj putanji izgleda kao da se krećete "po šinama". Iako ovo možda zvuči kao da vas sputava, ideja iz cele priče je da vi budete koncentrisani na pucanje i ne brinete da li ćete se izgubiti ili napraviti pogrešan korak...
Iako je putanja zacrtana, na svakom nivou imate bar jedno grananje, gde vi birate kojom putanjom ćete poći. Dovoljno je samo da pokažete pravac. Ova razdvajanja nisu očigledna i nema nikakvih indikatora, pa ih morate sami pronaći. Polazak drugom stazom će vas često dovesti u drugačije okruženje kao i drugačije neprijatelje. Neki putevi mogu biti lakši od drugih, ali to je na vama da otkrijete.

Panzer je TEŠKA pucačina. U stvari, teško ćete naći neku igru koja može da se uporedi sa njom po količini pucnjave. Ali za razliku od drugih pucačina, gde uvek morate pobiti sve unaokolo da bi napredovali, ovde nivo možete preći iako niste poskidali sve na nivou. To je između ostalog zbog toga što svaki nivo možete odigrati ponovo da bi postigli bolji rejting ali i da bi se divili okruženju.

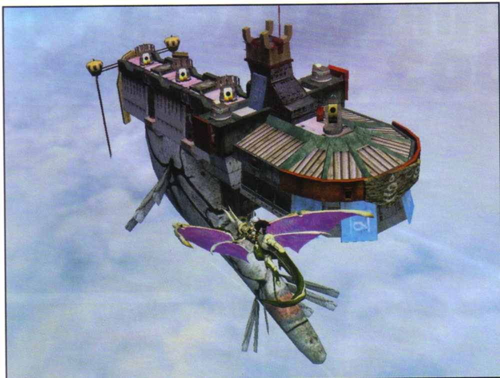
PERFORMANSE

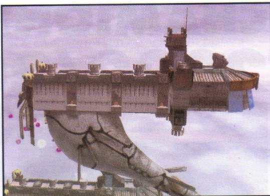
Neverovatna grafika koja stvarno pokazuje moć Xboxa.
Deset nivoa non-stop pucnjave.
Bizarne kreature i predivna okolina
Rejting sistem koji će vas naterati da nivoe igrate ponovo i ponovo
Mnoštvo dodatnog materijala uključujući ekstra nivoe i original Panzer Dragoon.

KONTROLE

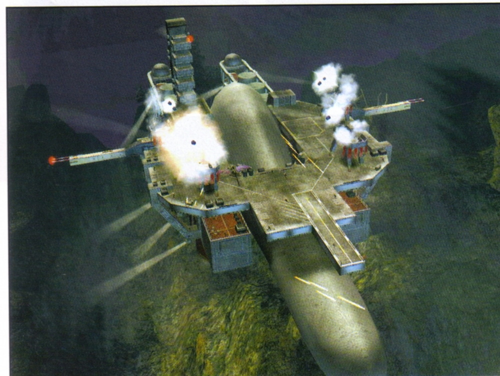
Vaš zmajčič ima tri forme (Base Wing, Heavy Wing i Glide Wing). Vi ga možete prebaciti iz oblika u oblik kad god pritisnete Y dugme. Svaki oblik ima svoje prednosti i mane i moraćete da znate kad i kako da upotrebite koji oblik, zavisno od situacije u kojoj se nalazite i neprijatelja sa kojim se sukobljavate. Možda zvuči prosto, ali kada ste u jeku bitke moraćete da menjate forme hitro i često.

Nišanjenje je prilično prosto. Pomerate nišan sa levom palicom. U Base i Heavy Wing formi možete držati A, prevučete nišan preko više meta i pustite A da ispalite samonavodeće rakete na njih. Kratkim pritiscima na A ispaljujete pojedinačne hice direktno iz Ortine pucaljke. U Glide Wing formi nemate rakete, ali možete sastaviti rafal iz mitraljeza držeći A.
Borba se u ovoj igri odvija u 360 stepeni, što znači da morate pucati na neprijatelje spreda,

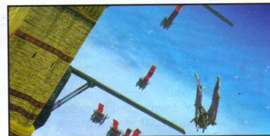












otpozadi i sa strane. U stranu se okrećete pritiskom na okidače, a pritiskoma na oba istovremeno se okrećete u nazad.

Nijedan od tri nivoa težine (easy, normal, hard) nije lagan. Čak i easy ima nekoliko dosta teških delova pred kraj igre. Normal je vrlo, vrlo težak. A hard, je iskreno, samo za fanatike. Ali Panzer Dragoon Orta je napravljen tako da zahteva od vas da se potrudite. On pruža pravi izazov, ali nikad ne prelazi u frustraciju, što je odlika vrhunskog dizajna igre.
Panzer is pretty, but it's no picnic.

EXTRA! EXTRA!

Panzer Dragoon Orta je na prvi pogled kratka igra. Trebaće vam svega nekoliko sati da je završite (posebno na easy nivou). Poenta igre nije prosto preći je i uzeti drugu igru. Ova igra je dizajnirana da letite kroz nju, ponovo i ponovo, trudeći se da pronađete nove puteve, poboljšate vaš rejting i otključate mnogo ekstra materijala.

Momci iz Smilebita ne samo da su ubacili originalni Panzer Dragoon (port PC verzije), već su tu i intro i završne sekvence ostalih Panzer igara, kao i tone artvorka, svetska enciklopedija lokacija, likova, kreatura i mnogo kratkih bonus nivoa.
U nekoliko bonus nivoa protagonisti su Orta i njen zmajčić, ali većina prati avanture druga dva lika. Ovo vam nudi drugačiji pogled na priču, kao i drugačije kontrole i osećaj. Nijedan od ovih likova nema zmaja na kom će leteti pa se morate privići razlici u osećaju upravljanja njihovim vidovima transoporta i njihovih oružja.

GRAFIKA

Panzer Dragoon Orta je najlepša igra na Xboxu. To uopšte nije sporno. Kada vidite igru u pokretu shvatićete da da Orta podiže nivo grafike na Xboxu za klasu iznad svega do sada viđenog. Kreature i dizajn nivoa izgledaju fantastično, gigantski leteći brodovi koji prosto imaju svoje ličnosti i male nakazice koje pokušavaju da vas ubiju - ma prosto poželite da malo letite unaokolo samo da ih vidite kako lete! A i kada ih izbušite nema foliranja, čestični efekti posle eksplozije napune ekran a frikovi padaju na zemlju pošto su pogođeni k'o pravi...

bonus IGROMER — Izdavač: Dolby Digital — Žanr: Pucačina — Medij: 2 DVD

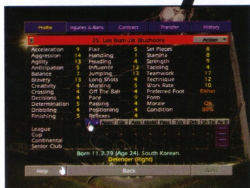


- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	X
GC	X
X BOX	✓
GBA	X
PSONE	X

OCENE		UKUPNO
GRAFIKA	10	97%
ZVUK	8	
IGRIVOST	7	
TRAJNOST	10	

CHAMIONSHIP MANAGER 2002/2003



















Poštovanje dragim ljubiteljima sporta i igara. Posle kraće pauzice koja se neeeeznatno (he, he) odužila Bonus je ponovo pred vama, a ja vam želim srećnu i uspešnu Novu 2003! Dobra stara 2002. donela nam je dosta novosti na tržištu igara, a jedna od njih je da su konačno u svetu konzola počele da se proizvode "ozbiljne" menadžerske igre. Pogledajmo istini u oči - posle LMA Managera na PS1 nije se pojavio fudbalski menadžer vredan pomena i danonoćnog trošenja sopstvenog organizma u svima nama dobro poznatoj pozi - Fotelja na 1-2 m ispred TV-a i džojstik u ruci... Šta, već je svanulo ? Uh, baš sam zaglavio... Moraću sutra da preskočim partiju menadžera (još jedna u nizu gnusobnih laži tipa - od ponedeljka sam na dijeti, ili, sutra počinjem da učim). E, posle Premier managera za PS2, koji će vašu pažnju sigurno zaokupiti neko vreme, pojavio se njegov ljuti rival, i apsolutni favorit za titulu najprodavanije igre u 2003. - Championship manager 2002/2003! No, dobro, svi znamo da je broj prodatih Sony konzola daleeeko veći od onih sa oznakom X-Box, i da će se, shodno tome, igra prodati u daleko manjem tiražu, ali SIGURAN sam da će CM2002/2003 zauzeti mesto na top tenu već za par nedelja, i neće ga ispuštati do kraja godine. Šta je to nateralo Eidos da promeni "ruho" i umesto na PC-ju, svoju legendarnu igru objavi na X-Boxu ? Paaaaa... mooožda količina novca kojom ih je Bil Gejts kupio? Bilo kako bilo, pred nama je prva simulacija menadžera za X-Box i taaaaako je prokleto dobra!!! Engine za igru je preuzet iz CM3 za PC sa neznatnim izmenama, što ne da je dobro, nego je veeeoma dobro... imajući u vidu da je CM3 verovatno najbolji engine za tekstualne igre ikada stvoren. Hard disk na X-Boxu će vam omogućiti da igri pridjete maksimalno ozbiljno, jer je ovoga puta baza podataka tolika da možete voditi tim iz bilo koje od 27 (!!!) ponuđenih liga. Konačno će izbor igrača biti "neograničen" jer je ovom igrom obuhvaćeno više od 120.000 fudbalera iz celog sveta sa po 30-tak osnovnih karakteristika!!! Poredeći igru sa CM3, primetićete nekoliko novina u samom izvođenju, ali najinteresantnija je interakcija između vas (menadžera) i igrača. Prvi put je moguće igraču saopštiti nešto, a da vas ovaj razume. Ne, to ne znači da ćete moći da se branite činjenicom da komunicirate sa svojim timom kada vam neko upadne u sobu u trenutku kada se derete na ekran i uzvikujete: "Ajde bre, kretenu!!! Pa dodaj čoveku tu loptu!" To znači da ćete ponekad na reakcije i ponašanje vaših pulena moći da odreagujete razgovorom. Recimo, vaš kreator igre se unervozio i pruža partije daleko ispod svog nivoa - vi mu poručite da se smiri, da će stvari doći na svoje mesto, i da je potrebno strpljenja i poverenja u ostatak kolektiva... A njemu skoči moral, i na sledećoj tekmi namesti 2 komada za ubedljivu pobedu tima!!! E, to je prava igra!

Sigurno će vam se svideti i prikazi svih velikih stadiona u Evropi, što ovoj igri daje i blagu grafičku komponentu (ali ćemo ocenu za grafiku iz objektivnih razloga preskočiti). Navijači su kvalitetni, ali jednostrani i brzo dosade... Utakmice se svode na tekstualne komentare u koje gledate za vreme meča. Puno je toga u ovoj igri daleko od savršenstva... Ali bez obzira na sve svoje "mane" Championship manager 2002/2003 će zasjati punim sjajem, i označiti početak novog doba za fudbalske menadžerije na konzolama. Deo istorije je pred vama - igru MORATE (!!!) imati.

bonus IGROMER — Izdavač: Eidos — Žanr: Menadžer — Medij: CD 1

- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✗
GC	✗
X BOX	✓
GBA	✗
PSONE	✗

OCENE		
GRAFIKA	-	UKUPNO 88%
ZVUK	4	
IGRIVOST	10	
TRAJNOST	10	

ETERNAL DARKNESS
SANITY`S REQUIEM

Ono što je svim tvorcima horor ostvarenja, bila ona knjige, filmovi ili igre, primarni cilj jeste da izazovu strah kod publike. Igrač bi trebalo da oseti kako ga obliva hladan znoj, kako mu se tresu ruke (i to ne samo zbog kontrolera), ali istovremeno i kako ga nešto vuče da nastavi dalje...

Malo je igara koje su zaista uspele da nam uteraju strah u kosti. Da bi se tako nešto i zaista dogodilo, nisu dovoljne samo horde gnusnih čudovišta. Ako su dobro urađene, one mogu izazvati naše divljenje ili gađenje, ali ne i strah. Osnovna stvar je, međutim, atmosfera. Sigurno je najbolji primer igre u kojoj je već i sama atmosfera bila dovoljna da nas smrzne Silent Hill u svim svojim inkarnacijama, a ni The Thing u tome ne zaostaje baš mnogo. Osećaj da ste potpuno sami, ambijent koji je sve samo ne prijatan, muzika koja nagoveštava bitne događaje, strah od toga šta se sledeće može dogoditi... sve su to samo pojedini elementi onoga što se rečima ne može opisati a što čini jedinstveni doživljaj ovih igara. No, da bismo komletirali ovu kratku, uprošćenu teoriju o izazivanju straha, ne smemo izostaviti još jedan bitan činilac, a to je priča. Malo je igara koje su uspešno objedinile sve ove elemente, međutim, danas imamo priliku da vam sa zadovoljstvom predstavimo jedno od tih retkih ostvarenja - igru Eternal Darkness.

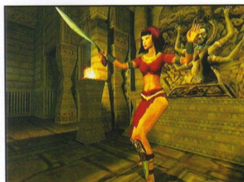
Radnja ove igre se vrti oko jedne drevne, mistične knjige. U pitanju je neobičan Tome of Darkness, izrađen od ljudske kože, koji govori o borbi protiv tri drevna bića (The Ancients). Oni su nekada bili najmoćnija stvorenja na planeti Zemlji, sve dok se nije pojavila neka neobična četvrta sila koja je uspela da ih zarobi. Knjiga je dakle centar, a priča nas upoznaje sa sudbinama različitih ljudi koji su imali nekog kontakta s njom. Dakako, knjiga ima određene mistične moći te će sudbina svih ovih likova biti drastično izmenjena, a na vama je da zajedno s njima otkrivate tajne koje daleko prevazilaze ljudsko znanje.

Prva osoba koju ćete imati prilike da upoznate, i to u sadašnjosti ove priče, jeste mlada žena po imenu Alex Roivas. Njen deda je ubijen na brutalan i misteriozan način - ostali su samo njegovi stravični ostaci i apsolutno nikakav trag. Kako je policija potpuno nemoćna, Alex odlučuje da preuzma stvar u svoje ruke i da započne istragu. Tokom nje će pronaći drevnu knjigu iz koje će početi da čita priču o starom rimskom centurionu. Ovo je prvi trenutak u kojem ćete videti kako zapravo funkcioniše ova igra. Vi ćete biti vraćeni u prošlost i preuzećete ulogu centuriona po imenu Pious Augustus. Na ovaj način, preko čitanja priča iz knjige moći ćete da uđete u kožu velikog broja likova koji žive u različitim istorijskim periodima i imaju potpuno različite osobine. Ovakva neobična kompozicija umnogome produbljuje priču, čini je raznovrsnijom i zanimljivijom, a tek finalni rasplet kada se svi ti odlomci povezuju u jednu celovitu fabulu doneće vam objašnjenja. Likovi su veoma raznoliki, pa će tako Pious biti veoma vešt u rukovanju mačem, franjevac Paul Luther je više akademski tip, a Indiana Jones... pa uostalom, možete zamisliti koje su njegove osobine. Svaki od likova ima svoje karakteristike koje su označene kao mana, zdravlje i zdrav razum. Mana vam naravno služi za bacanje čarolija, ali je njihova "nabavka" pot-













puno jedinstvena. Naime, knjiga obezbeđuje ljudima način da se bore protiv Ancienta njihovim vlastitim sredstvima, ali, da biste mogli da koristite natprirodne moći koje vam ona pruža, morate nabaviti neke stvarčice. Kao prvo, potrebne su vam rune koje ćete kasnije kombinovati kako biste na taj način dobili magije. Zatim su vam potrebni određeni kodeksi pomoću kojih ćete protumačiti značenje tih runa. Pored toga, kroz igru se mogu naći razni recepti za čarolije (to jest za kombinovanje runa). Ovakav sistem magija nudi mnogo više nego što se na prvi pogled čini - on vam obezbeđuje neprestana iznenađenja jer nećete za sve kombinacije dobiti recepte. Pustite mašti na volju i kombinujte sami - prijatno ćete se iznenaditi.

"Najstarija i najjača čovekova emocija je strah, a najstarija i najjača vrsta straha je strah od nepoznatog."

Hauard Lavkraft

Ono što međutim čini srž ove igre jeste stvar vezana za ono što smo nazvali zdrav razum. Ukoliko ste ikada čitali Lavkraftova dela ili igrali neku igru koja je inspirisana njima, biće vam potpuno jasno o čemu se ovde radi. Naime, kada lik vidi ili doživi nešto što prevazilazi granice ljudskog razuma, njegov um ne može a da ostane neizmenjen. Na taj način likovi postaju mnogo ljudskiji nago što je to slučaj u drugim horor igrama. Ukoliko vide neki stravičan prizor (a takvih u ovoj igri ima dosta, verujte mi), oni će reagovati na zanimljive načine. Počeće da se tresu, biće teži za kontrolisanje, ukratko - reagovaće na načine na koje bi i normalni ljudi reagovali kada bi se susreli s takvim strahotama. Njihova psiha neprestano reaguje na sve što se oko njih odigrava, a kako u pitanju nisu baš prijatne i svakodnevne stvari, oni će polako "pucati". Zamislite sebe kako ulazite u krvavu sobu, prepunu ostataka iskasapljenih ljudskih tela, a sa svih strana vas okružuju krvožedni zombiji. Možete li uopšte da zamislite svoju reakciju? E, pa tako nekako će reagovati i vaši likovi.

Još jedna stvar koja čini ovu igru drugačijom jeste činjenica da u njoj nema mnogo zagonetki. U stvari, nema mnogo onih na kakve smo navikli, međutim već sam sistem magija vam obezbeđuje mnogo glavolomki jer će vam se ponekad dešavati da imate sve potrebne sastojke, ali da morate da dokučite način na koji ćete ih iskoristiti.

"Ona (priča strave) mora da bude prožeta izvesnom atmosferom neobjašnjivog užasa od kojeg staje dah i straha od spoljnjih nepozbatih sila, u njoj mora da postoji nagoveštaj, izražen sa ozbiljnošću i sa zloslutnošću koje odgovaraju temi - nagoveštaj najstrašnije zamisli ljudskog uma o opakom i čudnovatom ukidanju ili poništavanju onih čvrsto postavljenih zakona prieode koji su naše jedino obezbeđenje od napada haosa i demona neistraženog i nemerljivog svemira."

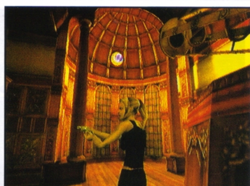
Hauard Lavkraft.

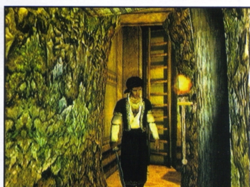
Ipak, pored svih ovih krasnih stvari kojima igra Eternal Darkness obiluje, ono što je njen glavni

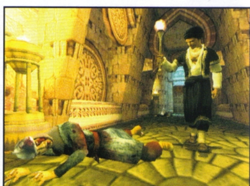








adut jeste upravo zamršena i zanimljiva priča. Već sama činjenica da se ona bavi stvarima koje čovek nikada ne bi trebalo da sazna je dovoljna. Lavkraftovsko ludilo koje zahvata likove kada zadru u ono u šta nisu smeli daje igri i dodatnu psihološku dimenziju, a čini likove življima te je lako uživeti se u njih i osetiti iskonski strah koji i oni preživljavaju. Priča vas pri tom vodi kroz sve moguće istorijske periode u stavlja u ulogu veoma raznovrsnih likova, preplićući razne priče. Na taj način se naizmenično smenjuju tačke gledišta pa i reakcije u susretu s nepoznatim. Sva ova raznolikost ukomponovana sa neviđeno dobrom atmosferom stvara zaista jedinstven igrački doživljaj.

"Neobičnu priču treba da procenjujemo ne po nameri njenog tvorca, ni po mehaničkom toku zapleta, nego po emocionalnoj ravni koju ona doseže na onoj tački koja je najmanje ovozemaljska... Da li je nešto uistinu neobično vrlo je jednostavno proveriti - da li budi ili ne budi snažno osećanje užasa, straha i povezanosti sa nepoznatim sferama i nepoznatim silama, da li ga nagoni na to da sa strahom osluškuje šumove udaranja crnih krila ili grebuće zvukove oblika i entiteta na krajnjem rubu poznatog univerzuma."
Hauard Lavkraft

Što se izgleda igre tiče, moramo priznati da grafika nije savršena. Nemojte me pogrešno shvatiti, samo želim da kažem da vam ona neće zaustaviti dah (zato u igri ima mnogo drugih stvari koje hoće), ali joj se ne može uputiti mnogo zamerki. Okolina je veoma detaljna, višestruki izvori svetlosti omogućavaju zanimljive igre senki, magla je naprosto savršena, a likovi zaista deluju živo. Zvuk nimalo ne zaostaje. Mislim da nije preterano reći da glasovna fluma u Eternal Darknessu jedna od najboljih koje možete čuti u današnjim igrama, a obilje dijaloga omogućava da se to uživanje i zaista oseti. Zvučni efekti savršeno podržavaju atmosferu, od škripanja i cviljenja pa do topotanja pacova po podu negde u daljini. Orkestarska muzika je ravna temama iz dobrih horor filmova i neprestano podiže tenziju i pojačava vaš strah.

Iako igra Eternal Darkness ima svojih mana kao što je na primer suviše linearna priča, sve je toliko dobro ukomponovano da dobre stvari odnose prevagu i, osim ukoliko baš niste zakeralo, moglo bi se reći da je u pitanju savršena igra. Fenomenalna priča uz neverovatno dobru atmosferu učiniće da se tresete od straha ali da pri tom ne možete da ispustite kontroler iz ruku jer vas radnja jednostavno vuče da idete dalje. I šta vam više treba...




bonus IGROMER | Izdavač: Nintendo | Žanr: Survival Horror | Medij: DVD 1

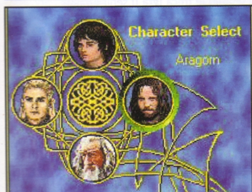
- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	☒
GC	☑
X BOX	☒
GBA	☒
PSONE	☒

OCENE		UKUPNO
GRAFIKA	10	94%
ZVUK	9	
IGRIVOST	10	
TRAJNOST	9	

LORD OF THE RINGS
THE TWO TOWERS

Profesor Tolkin se sigurno ne bi osećao baš najbolje kada bi znao da su njegova dela poslužila kao inspiracija za tipične hack and slash igre u kojima je od cele priče o Srednjoj Zemlji ostalo samo beskrajno ubijanje orka i goblina. To, naravno, nikako ne znači da te igre nisu zabavne, ali neke stvari bi jednostavno trebalo da predstavljaju svetinju koju ne treba dirati.











PRIČA

Iako smo već napomenuli da je priča u ovoj igri svedena na minimum, ono što je u njoj ostalo u potpunosti je zasnovano na radnji filma. Posećivaćete iste lokacije (Moriju, Rohan, Helmov ponor) i videćete manje-više sve bitne događaje, doduše iz različitih perspektiva, u zavisnosti od toga u koži kojeg lika se nalazite. Ipak, atmosfera je potpuno drugačija zbog činjenice da je sve podređeno borbama.

Nedavno ste imali priliku da i u našim bioskopima pogledate drugi film iz trilogije Gospodar prstenova - Dve kule. Mnogima je on predstavljao veliko razočaranje, uprkos očiglednom trudu cele postave i sjajnim efektima. U međuvremenu su se pojavile i igre bazirane na ovom delu (uglavnom na filmu, a ne na knjizi), a danas smo u prilici da vam predstavimo Dve kule u verziji za GBA.

Igra bi se u suštini mogla nazvati hack and slash RPG-om i u njoj zaista postoje svi elementi tipični za ovaj žanr. Tu je istraživanje, putovanje, sakupljanje i unapređivanje oružja i, naravno - ubijanje hordi najrazličitijih neprijatelja. Priča je maksimalno uprošćena i svedena na minimum koji je dovoljan da podrži svu akciju koje u igri ima i više nego dovoljno (opet ponavljam - neke stvari jednostavno ne bi trebalo skrnaviti, ali šta je tu je).

Na početku možete odabrati da li ćete igrati kao Frodo, Jovajna, Gandalf, Aragorn ili Legolas. Kada pređete igru sa svim ovim likovima (ako budete toliko zaludni), dobićete nagradu u vidu dodatnog lika - Gimlija. Logično, svaki lik ima svoje karakteristike, svoje prednosti i mane. Aragorn je tako izuzetno snažan i vešt u borbi dvorukim mačem, Jovajna nije podložna korupciji i sjajno se služi štitom, Gandalf baca magije, Frodo se šunja, a Legolas se već poslovično dobro služi lukom i strelama. Kada odaberete lika sledi obilazak i istraživanje lokacija, ubijanje protivnika na koje ćete tu naleteti i sakupljanje predmeta (pored gomile oružja, nalazićete i dragulje i stvarčice koje će vam poboljšavati zdravlje). Morate dobro da vodite računa o tome šta ćete poneti sa sobom jer u vaš inventar može da se strpa svega osam predmeta, a napitke i druge stvari koje vam podižu karakteristike morate iskoristiti odmah jer ih ne možete poneti.

Vaši likovi napreduju kroz igru, u zavisnosti od uspešnih borbi i unapređenosti oružja. oni dobijaju određene poene koje vi morate rasporediti na njihova umeća - lečenje, magije, razne borbene tehnike i tako dalje. Ovim poenima takođe možete poboljšati i karakteristike vašeg lika kao što su hrabrost, odbrambena moć, preciznost, snaga i drugo.

Ono što je veoma pozitivna strana jeste činjenica da ova igra obiluje nekim tajnama koje vam donose neke lepe stvari ukoliko ih otkrijete. Na primer, ukoliko sakupite osam nekih predmeta, dobićete neki bonus i slično. Sve ovo ne znate dok vam se ne desi te su tako prijatna iznenađenja česta pojava. Igra ima tri nivoa težine, međutim, ako ste iole iskusniji igrač, preporučujem vam onaj najteži. U svakom slučaju, očekuje vas obilje neprijatelja. Najbrojniji su, kao što i sami možete pretpostaviti, vuci i Sarumanovi orci (uruk-hai), ali ćete morati da pobijete i horde krebaina. Pored toga, u igru je uključen i faktor korupcije, te će tako Sauronovo oko rasti što je nivo korupcije kod vas veći. Kada ono veoma poraste, sledi adekvatna kazna - Sauron će na vas poslati svoje specijalne snage, uglavnom utvare prstena.

Za GBA standarde grafika je sjajna. Likovi i neprijatelji s kojima ćete se boriti su veoma detaljno urađeni, a animacije su odlične. Pozadine su takođe dobre, mada možda isuviše mračne. Zvučni efekti i muzika su direktno preuzeti iz filma, te o njima nema potrebe posebno govoriti.

Iako je svedena uglavnom isključivo na borbe, mora se priznati da je The Two Towers veoma zanimljiva i nadasve zabavna igra. Moglo je tu biti i više interakcije sa drugim likovima i više sporednih zadataka, ali opšti utisak ostaje veoma dobar. Još samo da nije u pitanju adaptacija Gospodara prstenova...

MULTIPLAYER

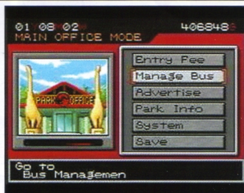
Pored svega što smo ovde naveli, igra Lord of the Rings - The Two Towers ima i mod za više igrača. Naime, vi se možete udružiti s prijateljem (svaki mora imati svoj kertridž sa igrom) i zajedno se suprotstaviti zlim armijama Saurona i Sarumana u tri zasebne avanture. Iskustveni poeni i unapređena oružja se pri tom mogu prenositi iz i u mod za jednog igrača, što čini stvar još zanimljivijom.

bonus IGROMER	Izdavač: EA Games		Žanr: RPG		Medij: kertridž
• 1-2 igrača	KONZOLE	• PS2	X	OCENE	GRAFIKA	9
		• GC	X		ZVUK	8
		• X BOX	X		IGRIVOST	8
		• GBA	✓		TRAJNOST	8
		• PSONE	X		UKUPNO	89%

JURASSIC PARK III PARK BUILDER

Ukoliko ste ikada igrali igru po imenu Theme Park, biće vam potpuno jasno šta vas ovde očekuje. U pitanju je treća igra u seriji Jurassic Park ostvarenja za Gameboy Advance - Jurassic Park III - Park Builder.













Igra Park Builder u potpunosti sledi tradiciju Theme Parka, doduše, uz neke neophodne izmene. Glavna i najveća razlika jeste sama činjenica da u ovoj igri izlažete dinosauruse. Dakle, ulovite primerke, napravite ogradu i pustite ih da se mirno šećkaju unutar nje. Okolo pravite puteve kojima će se šetati vaši posetioci i imati priliku da vide dinosauruse (a vi ćete ih pri tom posmatrati, zadovoljno se smeškajući i brojeći prihod od ulaznica).

Momci iz Konamija su nam omogućili da koristimo preko sto različitih vrsta dinosasurusa. Igru počinjete sa tri vrste, međutim, možete poslati specijalno obučene timove koji će vršiti iskopavanja i pronalaziti dragoceni DNK drugih vrsta. Kada dobijete DNK, možete napraviti jaja iz kojih će se kasnije izleći vaši mezimci. Za svaku vrstu će vam biti potrebno po pet uzoraka DNK, s tim što, ukoliko imate prijatelja u igri, možete i razmenjivati te uzorke - kao što se možete menjati u Pokemonu.

TUTORIJAL

Jedna od najvećih mana ove igre jeste činjenica da u njoj ne postoji nikakav tutorijal, a objašnjenja koja dobijate u toku igre su veoma štura i često nedeovoljna. Zato se, ukoliko niste iskusni sa igrama ove vrste, pripremite na duže vreme učenja jer će vam zaista trebati dosta da shvatite šta tu čemu služi.

Najveći problem koji se postavlja pred igrače jeste kako smestiti dinosauruse. Morate paziti da se oni međusobno ne pobiju, te ćete morati da vodite računa o njihovoj uzajamnoj naklonosti, ali i da se trudite da imate što više različitih vrsta da bi posetioci bili zadovoljni.

Pored samih dinosaurusa, moraćete da imate još štošta što će usrećiti vaše posetioce. To uglavnom podrazumeva veliki broj pomoćnih objekata kao što su restorani, hoteli ili prodavnice suvenira. Nažalost, igra vam nudi veoma mali izbor kada je reč o ovim objektima, ali zato, s druge strane, tu je veliki broj biljaka kojima možete ulepšati svoj posed. Raspoloženje posetilaca se jasno opaža na njihovim licima, a zainteresovanost za nešto se pokazuje uzvičnicima. Tako ćete uvek znati na čemu ste i da li na nečemu treba još malo poraditi. Objekti se grade na jednostavan način - tako što ih odaberete i zatim kliknete na mesto gde želite da ih postavite, ali se tu javlja i jedan problem. Naime, jednostavno nikada nećete imati dovoljno prostora da smestite sve što biste želeli (čak ni ako su vam želje skromne). Ne znam da li je ovo greška programera ili jednostavno njihova želja da učine stvar izazovnijom i težom, ali ovo može biti veoma frustrirajuće.

Što se tiče tehnikalija, moramo reći da je sve u ovoj igri čist prosek. Grafika je simpatična, ima tu i sjajno urađenih stvari, ali i brljotina koje kvare opšti utisak. Slično je i sa muzikom i zvučnim efektima - oni nisu loši, ali ćete ih zaboraviti čim prestanete s igranjem.

Ukratko, poenta cele igre jeste da izgradite svoj zoološki vrt u kojem ćete izlagati dinosauruse. Morate nabaviti DNK, stvoriti i uzgajati nove vrste, smestiti ih, urediti kompletno okruženje i, naravno - zaraditi što više novca. U suštini je u pitanju veoma simpatična igra, međutim, opšti ugođaj kvare njene tehničke osobine koje nikako ne mogu da se mere sa današnjim standardima. Ipak, ukoliko ste spremni da malo zažmurite na ove nedostatke i ukoliko volite ovaj tip igara, verujem da ćete se dobro zabaviti.

bonus IGROMER

Izdavač: Konami | Žanr: Avantura | Medij: CD 1

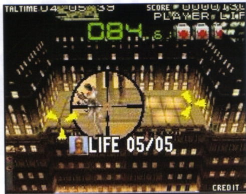
• 1 igrač

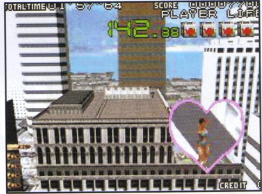
KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• PS2	☒	GRAFIKA	6	79%
• GC	☒	ZVUK	6	
• X BOX	☒	IGRIVOST	8	
• GBA	☑	TRAJNOST	7	
• PSONE	☒			

SILENT SCOPE

Uz staru NES konzolu svojevremeno se dobijala i neka vrsta laserskog pištolja koja vam je služila za ubijanje patkica u sada već prastaroj igri Duck Hunt. U suštini, to je bilo kao neki znak sećanja na stare arkadne igre kao što su Operation Wolf ili Lethal Enforcers (ne brinite ako ih se ne sećate - bile su popularne sredinom osamdesetih).













Igre uz koje se dobijao i pištolj brzo su postale prošlost, sve dok se među arkadnim igrama nije pojavilo jedno novo ostvarenje koje je na svoj način osvežilo žanr. Bila je to upravo igra Silent Scope, igra koja je ponudila pogled iz više različitih uglova i simpatičan kontroler-pištolj koji je bio izuzetno jednostavan za korišćenje. Usledile su konverzije ove igre za kućne konzole, među kojima je svakako najpopularnija ona za PlayStation 2, a sada smo u prilici da vam opišemo i kako sve to izgleda na GBA.





Silent Scope je igra u kojoj vi preuzimate ulogu dobro obučenog snajperiste i morate da izvršite najrazličitije zadatke koji zahtevaju sve vaše umeće. Uglavnom se u svim misijama nalazite na bezbednoj udaljenosti od potencijalne mete, obično na nekoj visokoj zgradi. Na prvi pogled zvuči jednostavno, međutim, u igri ima puno misija koje će vas pošteno namučiti, posebno u trenucima kada se morate suočiti sa bossovima - likovima koji su opremljeni bacačima granata, snajperima i drugim oružjima koja vas mogu veoma lako lišiti života.
Priča igre se vrti oko predsednika koji je kidnapovan sa celom svojom porodicom. Na vama je da uđete u trag gomili terorista, da ih eliminišete jednog po jednog i da konačno pronađete predsednika. Iako na prvi pogled zvuči teško igrati ovakvu igru na malom ekranu GBA, programeri su se zaista potrudili da to ne postane frustrirajuće iskustvo. Zato su kontrole veoma jednostavne - pomoću A dugmeta možete da lagano skrolujete kameru, tražeći metu, B dugme vam omogućavate da brzo skenirate okolinu, a desnim dugmetom pucate kada konačno namestite nišan tačno tamo gde treba (to jest na čelo osobe koju želite da lišite života). Igra pri tom nije nimalo jednostavna jer u većini misija imate ograničeno vreme za lociranje i eliminaciju neprijatelja. U zavisnosti od uspešnosti, dobijate neki broj poena, koji je takođe određen i mestom u koje ste pogodili. Precizan hitac usred čela će vam, logično, doneti više poena od pogotka u nogu. Ukoliko ubijete nekog slučajnog prolaznika, broj poena će vam se smanjiti. Ipak, nalaženje protivnika nije toliko teško jer ćete, ako malo bolje pogledate, primetiti da imaju žuti znak iznad glave. Lokacije su veoma raznolike i često zabavne. Primera radi, u jednoj od misija ćete morati da upucate teroriste koji se nalaze u fudbalskom gledalištu, što će zaista zahtevati vašu maksimalnu preciznost.
Grafički igra izgleda zaista veoma dobro. Pozadine su sjajne a postignut je i osećaj dubine prostora. Posebno treba istaći noćne prizore koji su zaista lepo urađeni. Ipak, jedan od najjačih aduta ove igre jeste zvuk. Retko kada imamo prilike da posebno istaknemo zvučne efekte u nekom GBA ostvarenju, međutim, ova igra to i te kako zaslužuje. Zvuk snajpera, sa prigušivačem ili bez njega, je zaista maksimalno realističan. U nekim trenucima možete čak čuti i fijuke metaka. Muzika nije toliko izražena, međutim, ona dobro podržava radnju i ne smeta.
Jedina mana koju bismo mogli pronaći jeste činjenica da je igra previše kratka. Sve drugo, počevši od same igrivosti pa sve do dizajna i zvuka, zaista je odrađeno profesionalno, te vam preporučujem igru Silent Scope od sveg srca.

bonus IGROMER

Izdavač: Konami	Žanr: Pucačina	Medij: kertridž	
• 1-4 igrača	KONZOLE	OCENE	UKUPNO
	• PS2 ☒	GRAFIKA 8	84%
	• GC ☒	ZVUK 10	
	• X BOX ☒	IGRIVOST 9	
	• GBA ☑	TRAJNOST 7	
	• PSONE ☒		

RAYMAN ADVANCE

Rayman je već naš stari prijatelj. Poznajemo ga iz mnogih igrica koje su odlikovali šarolikost i zanimljivost, presladak glavni lik i obilje lepih, zabavnih lokacija.













Ono po čemu svi odmah prepoznajemo Raymen igre jeste upravo glavni lik - Rayman glavom i bradom, malo, slatko stvorenje sa velikim nosem, patikicama i belim rukavicama, koje je u stanju da skače, trči, jaše na nekim izvitoperenim varijantama letećih insekata i slično, a pesnice mu nisu nimalo bezazlene. Nakon brojnih varijanti igara sa Raymanom u glavnoj ulozi, konačno je pred nama i verzija za GameBoy Advance.

U suštini, Rayman Advance veoma podseća na igricu Rayman koju ste imali prilike da igrate na PSX-u. Naravno, razlikuje se sistem kontrola i veličina ekrana, međutim, moramo već na samom početku napomenuti da ovaj port na neki misteriozan način uspeva da prenese ugođaj koji je imala igra na PlayStationu. Prva sjajna karakteristika ove igre je neverovatna kreativnost koju su njeni tvorci pokazali. Vi se ne krećete samo levo-desno, već tu ima raznih zanimljivosti kao što su na primer potopljeni



nivoi na kojima morate aktivirati određene platforme da biste ih prešli, zatim zamke ali i dragocene nagrade za vašu veštinu i upornost.

Iako se igre ovog tipa uglavnom ne odlikuju nekom bogzna kakvom pričom, Rayman je i tu izuzetak od pravila. Naime, ova igra ima priču, i to veoma simpatičnu priču - zli gospodin Dark je uhvatio Protoonse i zatvorio ih u male kaveze. Vaš zadatak je da ih pronađete i oslobodite, a oni će vam zauzvrat dati određene moći. Na taj način ćete dobiti neke veoma korisne sposobnosti kao što je na primer mogućnost da se hvatate za ivice prilikom skokova ili da izbacite svoju pesnicu daleko od sebe što vam pruža mogućnost neke vrste daljinskog napada. Kada dobijete ove dodatne sposobnosti, možete se i vratiti na nivoe koje ste već prešli kako biste možda uradili nešto što ranije niste mogli ili jednostavno zato što vam je zabavno da se vratitie.

Iako je grafika, naravno, mnogo prostija nego što je to bio slučaj u verziji za PlayStation, programeri su se zaista potrudili da sve to izgleda ipak zadovoljavajuće. I, moramo priznati, uspeli su i više od toga. Igra izgleda veoma šareno i bogato. Na primer, boja neba se stalno menja - od uobičajene plave, pa sve do crvene. Nivoi su veoma maštoviti i naićićete na neke zaista uvrnute stvari tokom svojih avantura. Posvećenost detaljima je na veoma visokom nivou, likovi su sjajno animirani. Sve je veoma šarmantno, uključujući i muziku koja je pri tom i prilično zarazna.

Iako je ovo u suštini ostvarenje namenjeno prvenstveno mlađim igračima, moramo napomenuti da Rayman Advance nikako nije laka igra. To pogotovo važi za neke lokacije koje ćete posetiti kasnije u igri, a koje će vam predstavljati pravi izazov. Ukratko, ova igra je po skoro svim svojim osobinama daleko iznad postojeće konkurencije, tako da ju je zaista nemoguće uporediti sa nekim drugim ostvarenjima istog žanra.

USPEŠNA KONVERZIJA

Momci iz Ubi Softa su zaista uspeli da prenesu igu sa PlayStationa na najbolji mogući način. Za početak, tu je svih 68 nivoa, a igra vizuelno zaista predstavlja vrhunac onoga što GBA može postići. Rayman Advance se igra na isti način kao i originalna verzija. Doduše, neke stvari su malo prilagođene malom ekranu, te su likovi dosta veći, što opet, sa svoje strane, daje igri neku posebnu draž.

bonus IGROMER — Izdavač: Ubi Soft | Žanr: Platforma | Medij: kertridž

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	X	GRAFIKA	10	98%
	• GC	X	ZVUK	9	
	• X BOX	X	IGRIVOST	10	
	• GBA	✓	TRAJNOST	6	
	• PSONE	X			

ISTORIJA SERIJALA FINAL FANTASY

Do sada smo vam predstavili sve igre koje su se do sada pojavile u okviru samog serijala. Međutim, Final Fantasy je postao toliko popularan i uticajan da su momci iz Sqarea napravili još nekoliko igara koje su na neki način povezane sa osnovnim serijalom ili sa nekim njegovim elementima. Danas će biti reči o takvim igrama.

Četiri igre koje na svoj način ulaze u priču o Final Fantasy sagi jesu Final Fantasy Tactics, Final Fantasy Mystical Quest kao i dve igre inspirisane čokobima - Chocobo Dungeon i Chocobo Racing. One ne ulaze u sam serijal, ali su i te kako povezane s njim, te smatramo da ih u ovoj seriji tekstova ne treba izostaviti. Takođe, mislim da treba pomenuti još dva bitna izdanja, a to su Final Fantasy Anthology koji je zapravo predstavljao ponovno izdanje igara Final Fantasy 5 i Final Fantasy 6, kao i Final Fantasy Chronicles, to jest reizdanje igara Final Fantasy 4 i Chrono Trigger. No, krenimo redom...

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST

Final Fantasy Mystic Quest bila je igra koju je Sqare izdao na SNES-u daleke 1992. godine. Tada je serijal već bio poznat i dobro primljen, te su se tvorci nadali da će ova igra brzo postati hit. No, reči Final Fantasy u naslovu nisu bile dovoljne jer se ispostavilo da je u pitanju najgora Final Fantasy igra ikada napravljena, te je veoma brzo potonula u zaborav. No, kako naš cilj u ovim tekstovima nije da vam izreklamiramo samo dobre FF-ove, već da vam predstavimo istorijske činjenice, ne smemo je tek tako zaobići. Priča nije bila loša iako je bila prekratka (makar za standarde FF-a koji su već bili uspostavljeni). Grafika takođe nije bila loša, ali tu se otprilike završava sve dobro što možemo reći o ovom ostvarenju.

Igru ste započinjali u ulozi momka po imenu Benjamin na nekoj visokoj planini. Tu ste upoznali jednog drugog momka koji je mogao da leti, tukli se protiv Behemota, otišli u grad...Tako ste mogli primetiti da nešto nije u redu jer su svi stanovnici stari i upravo tada je počela vaša avantura jer vas je čekala teška ali herojska misija spasavanja sveta. To je ukratko sadržaj priče ove FF igre, a njen ostatak su činile brojne borbe. Mogli ste koristiti mnoga oružja kao što su sekire, šurikeni, mačevi, bombe itd. Usput ste sretali ljude koji su vam davali nove zadatke ali i korisne predmete. Kao i u dotadašnjim FF igrama, fokus je bio na određenim kristalima, a ovoga puta su to bili kristali zemlje, vetra, vatre i vode. Da biste došli do njih, morali ste da prođete kroz po jedan dungeon za svaki kristal, a zauzvrat ste dobijali moći elemenata koje su oni reprezentovali.



Glavni problem sa ovom igrom bila je činjenica da njena priča, kratka i prepuna klišea, nije bila na zadovoljavajućem nivou jer nije zadovoljavala standarde koje se prethodno uspostavile FF igre. Već činjenica da se Final Fantasy Mystic Quest mogao završiti za svega desetak sati igranja bi trebalo da vam dovoljno govori...

FINAL FANTASY TACTICS

Iako je igra Final Fantasy Tactics bila mnogo bliža ideji FF-a od Mystic Questa, ni ona nije bila pravi RPG kao igre iz samog serijala. U njoj su se zapravo mešali RPG elementi sa strategijskim, što je sve zajedno dalo prilično zanimljivo i dobro ostvarenje. Ono što je najviše doprinelo kvalitetu igre svakako je bila sjajna atmosfera - političke spletke, mračne tajne, neočekivani obrti u priči i slično. Priča je, naime, govorila o ratu koji je zahvatio teritoriju Ivalice kao i susedne zemlje po imenu Ordalia. Posle pedeset godina, rat je završen mirovnim sporazumom. Zemlja Ivalice je iscrpljena i osiromašena, a ljudi iz šest vladajućih porodica su se okupili kako bi vratili zemlju na noge. No, kako to obično biva, svi su želeli vlast za sebe i ubrzo je buknuo rat između dve porodice. U celoj toj zamršenoj priči pojavili su se i neki misteriozni heroji. Svaki lik je imao neku svoju istoriju, svoje ciljeve i ambicije, a na vama je bilo da otkrijete priču do kraja i da možda izmenite tok istorije svojim delima.

Sistem bitaka u igri bio je jedinstven. Borbe su bile potezne. Mogli ste da se pomerate i udarate u istom potezu, ali morali ste imati neprijatelja u dometu da biste mogli da ga napadnete. Posebno su bile zanimljive situacije kada su se nalazile neke prepreke između vas i vaših protivnika i kada ste morali da smišljate razne taktike da biste uspešno završili bitku. Sve ovo ukombinovano sa dobrom, pomalo mračnom pričom davalo je zaista zanimljivu i dobru igru. Doduše, Final Fantasy Tactics je bilo i prilično teško ostvarenje koje je od vas zahtevalo dosta truda i posvećenosti, ali, kao uostalom i u većini drugih FF ostvarenja, sva muka se na kraju isplatila.











CHOCOBO`S DUNGEON 2

Već smo više puta u vezi sa raznim FF igrama pominjali slatke žute piliće - čokobe. Oni su vremenom stekli toliku popularnost da sa zaslužili da dobiju i svoju igru. Prvo je došao prvi Chocobo`s Dungeon koji nije prošao baš zapaženo, što se međutim ne može reći za nastavak - Chocobo`s Dungeon 2 (u Japanu je izašao pod imenom Chocobo`s Mystic Dungeon). Ovde su čokobi dobili svoj vlastiti RPG u kojem je jedno slatko pilence zajedno sa svojim ništa manje simpatičnim drugarom Mogom krenulo u potragu za blagom. U toj avanturi oni su nabasali na misteriozni dungeon i krenuli u njegovo istraživanje. Usput će sresti i neke nove prijatelje među kojima su i beli mag Shiroma i istraživač Cid. Ono što je davalo ovoj igri posebnu draž bila je činjenica da su se svi dungeoni stvarali nasumično, te su svaki put kada u njih uđete bili potpuno drugačiji. U suštini, poenta je bila da idete iz jednog u drugi dungeon, ubijate raznolike protivnike i poneke bossove. Kada uspete da stignete do kraja dungeona, sledi animacija koja vam najavljuje sledeći deo priče, a zatim se otvara i sledeći dungeon. I tako do kraja... Borbe u igri su bile potezne - vi udarite protivnika, onda vam on uzvrati, i tako sve dok neko ne padne mrtav. Sve u svemu, Chocobo`s Dungeon 2 je bila veoma zabavna igra, ali je ona patila od nekih ozbiljnih nedostataka kao što je plitka i oskudna priča i pomalo zastarela grafika. Klincima je sigurno bila sjajna, međutim, za one koji su već prešli dobar deo drugih Squareovih igara se to baš i ne može reći. Ipak, treba imati na umu da je Chocobo`s Dungeon i pravljen za mlađe, te su ga stoga odlikovali nešto pojednostavljen gameplay i preslatki likovi. Tu nema ničega što bi bilo suviše komplikovano i sve je rađeno tako da zabavi klince, a ne da im zagorča život. Ovo može smetati starijim igračima, ali, ukoliko uspete da se u mislima vratite u detinjstvo, ovo ostvarenje vam i te kako može prijati.

CHOCOBO RACING

U Final Fantasiju 7 postojala je veoma zanimljiva mini-igra u kojoj ste mogli da uzgajate svoje čokobe i da ih potom vodite na trke kako bi vam oni svojim pobedama doneli neke vredne stvarčice. Ova mini-igra je očigledno bila toliko popularna da su se momci iz Squarea odlučili da naprave i celu igru koja će se baviti tom temom - trkama čokoba. U pitanju je bila igra Chocobo Racing (u Americi se inače pojavila 1999. godine) koja se sastojala od više modova, a glavni je bio neka vrsta kampanje za jednog igrača. Naime, čokobo je dobio par moćnih rolšua od pronalazača Cida i on zajedno sa Mogom počinje da traži prijatelje koji bi hteli da se trkaju protiv njega. U igri su se pojavljivali brojni likovi i monstrumi iz FF serijala, doduše pomalo stilizovani, nalik na likove iz crtanih filmova. Mogli ste naletetina crne i bele magove, behemote, goleme, druge čokobe, ali i Cida, Squala ili Clouda. Same trke su bile urađene u stilu Mario Karta - dakle, trkate se, pazite na oštre krivine kojih zaista ima dosta, sakupljate razne power-upove i pobeđujete svoje protivnike. Grafika u ovoj igri bila je prilično slaba, ali je obilje boja i veselost nadoknađivalo sve. U suštini, moglo bi se reći isto što i za Chocobo`s Dungeon 2 - sve te nedostatke koji se tu mogu naći mlađi igrač verovatno neće ni primetiti i njemu će ova igra biti beskrajno simpatična i zabavna. Isto tako bismo mogli reći i da je igra previše laka ili da nema dovoljno izazova, ali sve je to tačno samo kada imamo u vidu isključivo stariju igračku publiku.

To bi otprilike bilo sve što se tiče igara koje su na neki način povezane ili inspirisane osnovnim Final Fantasy serijalom. Za sve njih se može reći da daleko zaostaju za "pravim" Final Fantasy igrama, neke su bile bolje, neke lošije, ali sve one čine određene stepenike u razvoju FF-a. Uostalom, poslednje dve igre su rađene prvenstveno za mlađu igračku populaciju i kao takve su gotovo savršeno ispunile svoju svrhu. Jedino bi se za Final Fantasy Mystic Quest zaista moglo reći da je bio promašaj, ali, uostalom, koja velika kompanija nije imala takve omaške?

I tako se, korak po korak približavamo kraju ove priče o jednom od najpopularnijih serijala današnjice. U sledećem broju vas očekuje još jedan tekst koji će govoriti o tome šta nam sve Square priprema za budućnost, a onda nam ostaje samo da se lagano pripremamo i iščekujemo tu budućnost...



ISTORIJAT SERIJALA FF

NINTENDO ERA

Final Fantasy I - NES - Japan 1987, Evropa 1990.
Final Fantasy II - NES - Japan 1988.
Final Fantasy III - NES - Japan 1990.
Final Fantasy IV - SNES - Japan 1991, Evropa (kao Final Fantasy II) 1991.
Final Fantasy V - SNES - Japan 1992.
Final Fantasy VI - SNES - Japan 1994, Evropa (kao Final Fantasy III) 1994.

PLAYSTATION ERA

Final Fantasy IV - Japan 1997.
Final Fantasy V - Japan 1998, Evropa (kao deo Final Fantasy Anthologyja) 1999.
Final Fantasy VI - Japan 1999, Evropa (kao deo Final Fantasy Anthologyja) 1999.
Final Fantasy VII - Japan 1997, Evropa 1997.
Final Fantasy VIII - Japan 1999, Evropa 1999.
Final Fantasy IX - Japan 2000, Evropa 2001.

PLAYSTATION 2 ERA

Final Fantasy X - Japan 2001, Evropa 2001.
Final Fantasy XI - Japan 2002.

PC

Final Fantasy VII - Evropa 1998.
Final Fantasy VIII - Evropa 2000.
Final Fantasy XI - Japan 2002.

OSTALO

Final Fantasy Adventure - Game Boy - Japan 1991, US 1991.
Final Fantasy Legend - Game Boy - US 1990, Evropa 1998.
Final Fantasy Legend II - Game Boy - US 1990, Evropa 1998.
Final Fantasy Legend III - Game Boy - Evropa 1998.
Final Fantasy Tactics - PlayStation - Japan 1996, Evropa 1997.
Final Fantasy Collection - PlayStation - Japan 1999.
Final Fantasy Anthology - PlayStation - US 1999.
Final Fantasy Mystic Quest - SNES - US 1992, Japan 1993.
Chocobo`s Mysterious Dungeon - PlayStation - Japan 1997.
Chocobo`s Dungeon II - PlayStation - US 1999
Chocobo Racing - PlayStation - Japan 1999, US 1999.

RESIDENT EVIL











Jul 1998. Bizarna ubistva su se odigrala u šumi pokraj Raccoon City-ja. Policiji je prijavljeno da je grupa od desetak ljudi napala jednu porodicu. Žrtve su bukvalno pojedene. Na teren je poslat STARS (Special Tactics And Rescue Service) Bravo tim sa kojim je izgubljen kontakt odmah po njegovom sletanju. Zatim na scenu stupa STARS Alpha tim, sa zadatkom da konačno rasvetli tu celu misteriju oko Raccoon šume i pronađe nestale saborce iz Bravo odreda. Jedna sasvim rutinska misija će se pretvoriti u pakao...

Definitivno najbolji od svih igara iz serijala, prvi Resident Evil (RE) je u svoje vreme bio potpuni šok za igračku populaciju. Svojom jezivom atmosferom, pričom i fantastičnom grafikom, ova igra je izgradila temelje i uspostavila pravila survival horror žanra. Iz velikog uspeha ovog ostvarenja se logično izrodilo i nekoliko nastavaka, od kojih, nažalost, nijedan po kvalitetu ne može ni blizu prići prvom delu. Ovo je igra koju treba igrati u mraku, sa pojačanim tonom i to kada ste sami u kući. Kada jednom zaronite u mračan svet Resident Evila, stvorena veza se teško raskida. Vratimo se na priču.

Od trenutka kada su se spustili na zemlju STARS-ima će stvari krenuti neželjenim tokom. Odmah po pronalaženju olupine Bravo helikoptera, Josepha Frosta, specijalistu STARS-a za oružje, ubija monstrum nalik psima. Prinuđeni da beže, preostali članovi tima (Chris, Barry, Jill i Wesker) ulaze u prividno napuštenu vilu u kojoj su mislili da će biti bezbedni. Međutim, tu nevolje tek počinju jer je vila (mension) nastanjena velikim brojem zombija, mutiranih pasa i drugih mnogo strašnijih kreatura, koje će se na sve načine truditi da nikada ne napustite vilu. Sve ovo vam je objašnjeno u formi sjajnog filmovanog introa, koji i pored svoje niskobudžetnosti zaista odaje utisak da su se autori igre svojski potrudili. Nažalost, ovakvih igranih sekvenci nema tokom same igre - pored introa filmovana je još samo završna sekvenca, dok su sve ostale animirane. Na početku vam je ponuđen izbor od dva lika (Chris Redfield i Jill Valentine) i u zavisnosti od izbora igra će se umnogome razlikovati. Chris je fizički snažniji i samim tim otporniji na ugrize zombija, ali zato nosi slabije oružje i, da to tako kažem, nije baš previše pametan, što će se ispoljiti u mnogim zagonetkama. Tako, na primer, ukoliko igrate sa Jill, možete rešavanjem zagonetke sa hemijskim supstancama dosta izbeći otvorene borbe sa mutiranim kreaturama, dok, recimo, Chris nije u stanju da petlja sa hemikalijama i zbog toga vam ne gine lemanje zombija. Takođe, u zavisnosti od izbora lika, dosta varira i redosled kojim ćete posećivati određene lokacije, kao i likovi koje ćete sretati. Šta se zapravo desilo sa Bravo timom i otkud odjednom tolika čudovišta koja tumaraju unaokolo Raccoon šumom - saznajete malo po malo dok igrate. U dotičnoj vili (tačnije u laboratoriji koja se ispod nje nalazi) su se odigravali opasni biološki eksperimenti sa ciljem stvaranja vrhunskog bio-oružja (ne, ne... Raccoon se ne nalazi u Iraku... prim. aut.). Normalno, stvari su krenule naopako i prilikom jednog od testiranja virus je uspeo da izmakne kontroli, što je rezultiralo masovnom zarazom zaposlenih u kompleksu. Umbrella, kompanija odgovorna za stvaranje fatalnog T-virusa, pokušala je da spreči širenje tako što su nadležni ljudi ubijali sve koji bi pokušali da pobegnu, međutim, na kraju su i oni sami podlegli zarazi i cela vila sa okolinom je postala grobnica za stotine "mrtvih koji hodaju". Bolest se razvija tako što obolelom mutiraju prvo moždane, a zatim i telesne ćelije koje od čoveka prave živog mrtvaca sa jednim jedinim instinktom - instinktom za ubijanje. Pored ljudi, virusu su podlegle i životinje, kao i određene biljke, tako da su se iz Umbrelline laboratorije počele razvijati najbizarnije monstrumolike kreature. Njih u pakao možete poslati uz pomoć raznolikog oružja. Na početku vam je dostupni lovački nož i "bereta", koja će vam biti najverniji pratilac tokom cele igre, jer je precizna,














pouzdana, ima klip od čak 15 metaka i što je najbitnije - za nju ima više nego dovoljno municije rasute svuda po kući. Zatim je tu puška, kao i "bazuka" sa eskplozivnim, vatrenim ili kiselinskim punjenjem - prava poslastica za tamanjenje većih monstruma. Kako budete tumarali po gigantskoj vili u kojoj ste se obreli, shvatićete da su gotovo svi članovi Bravo tima mrtvi i da vam jedino preostaje da nekako pobegnete odatle. Kada jednom napustite kuću prolazićete kroz ogromne vrtove Umbrellinog kompleksa, kanalizaciju (neizbežnu u svim RE igrama), kuću za čuvare i na kraju - podzemnu laboratoriju u kojoj ćete upoznati najsavršeniji oblik biološkog oružija, Tyrent-a, džinovsko humanoidno stvorenje nastalo samo sa jednim ciljem - da uništava.

Glavne prepreke u napredovanju kroz igru vam neće biti monstrumi, već mnoštvo različitijih zagonetki koje su najčešće interesantne i logične, mada zaista ima i glupavih (odsviraj na klaviru "Mesečevu sonatu" od Betovena da bi ti se otvorila vrata...). No, objašnjenje na svu sreću za sve postoji, te će vam tako, na primer, otvaranje na krajnje imbecilan način mnogih brava(ubacivanjem četiri dobro skrivena medaljona) biti objašnjeno time da je to u stvari bio test za ispitivanje inteligencije dobijenih zombija. To vas logično navodi na pomisao da do cele nesreće možda nije došlo baš slučajno, no, ja vam o tome više ništa neću reći kako bi vam doživljaj bio potpun, ukoliko do sada niste već igrali ovu igru.

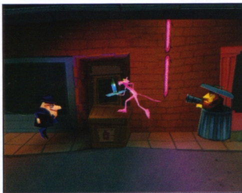
Što se tehnikalija tiče, važno je reći da je Resident jedna od prvih igara koja je koristila statične 2D pozadine u kombinaciji sa trodimenzionalnim likovima. Prelepi rukom nacrtani enterijeri i eksterijeri su kompjuterski prerenderovani i savršeno uklopljeni sa junacima, koji za razliku od pomenutih pozadina i nisu preterano detaljni. Jezivu atmosferu upotpunjuju fantastični zvuci stenjanja i jaukanja zombija, kao i sjajna sablasno-bizarna orkestarska muzika. Jedina ozbiljnija mana ove igre su ponekad neuverljivi dijalozi glavnih likova, koji umeju da budu i smešni (Jill posle desetak ubijenih zombija blago zabrinuto izjavljuje "Something is definately wrong with this house..." - ma nemoj zezati??? Leševi na svakom ćošku, krvi dovoljno da se napoji cela armija vampira, a ona diskretno primećuje da tu baš nešto i nije u redu... prim. aut.).

Najčešće je slučaj da prva igra u serijalu ostane najbolja - to važi i za Resident Evil. Nastavci su se sve više razvijali u, da ga tako nazovem, komercijalnom pravcu, što podrazumeva sve sređeniju grafiku i mnogo više akcije na račun zagonetki (najveći potrošači ovakvih igara su klinci, a oni baš i nemaju mnogo nerava da se petljaju sa logičkim smicalicama). Ukoliko do sada već niste, onda vam najiskrenije savetujem da sada uzmete i odigrate prvi Resident Evil jer je, uprkos svojoj starosti, i dan danas u mnogim pojedinostima to neprevaziđena igra.

PINK PANTHER
PINKADELIC PURSUIT








Pink Panther Pinkadelic Pursuit je dokaz da se i uz relativno mali budžet može napraviti odlična igra. Grupa programera zaslužna za ovaj naslov je shvatila da je mnogo bolje stvoriti vizuelno primamljivo okruženje, makar i u 2D-u, nego drhtavo, pihtijasto i nejasno u trodimenzionalnom svetu. Pred nama je izvrsna skrolujuća platforma u stilu "Princa" i "Aladina", koja nije samo puka kopija navedenih naslova, već na svoj način originalno delo vredno pažnje svih ljubitelja dobre platformske video igre.

Po startovanju nove igre prikazaće vam se sjajna animacija u duhu crtanih filmova o Pink Panteru. Duhovit crtež i harizmatičnost glavnog junaka će u vama momentano probuditi simpatije za ovu igru. Ono što je najbitnije jeste da grafika u samoj igri nije gotovo ništa ispod vizuelnog prikaza u uvodnoj animaciji. Priča se vrti oko kuće koju je Pink Panter nasledio od ujaka, velikog pustolova. Svaka soba je ujedno i portal u neku od od njegovih avantura, pa ćete tako vi u ulozi Pink Pantera proživeti sve uzbudljivosti svog rođaka. Nivoi najviše podsećaju na "Princa", ali ima i onih u kojima je cilj voziti se i izbegavati prepreke (nalik na nivo sa tigrićem iz Crash Bandicoot-a, samo u 2D-u). Vaš junak ima svega nekoliko veština koje može da izvodi, ali su i one sasvim dovoljne. Pritiskom na X - Pink Panter skače, na kvadrat - vrti se (kao u Crash-u) i na krug - sa poda uzima predmete. On takođe može da u situacijama kada se nađete u vazduhu od repa napravi elisu i bezbedno se prizemlji ukoliko vi dva puta uzastopce pritisnete X. Svi ti pokreti su neverovatno precizni i zaista sjajno animirani. Male sive nosate čovečuljke koji stalno prete da vam oduzmu život možete eliminisati kako vrtenjem, tako i naskakanjem njima na glavu. Druga vrsta neprijatelja koji se ne mogu nikako eliminisati su, da ih tako nazovem, "čuvari važnih stvari" - čikice koje će vas do iznemoglosti juriti ako uzmete predmet koji čuvaju. Ako vas uhvate neće vas povrediti, ali će vam taj predmet oteti i vratiti ga na mesto na kome se prvobitno nalazio. No, postoji način za izbegavanje i ovih napasti, a to je skrivanje. Postoje mesta na kojima se Pink Panter može lako uklopiti u pejzaž u stilu istoimenog crtanog filma. Ako se nađete na brodu on će se uviti u rolnu i zakačiti za gelender, poput pojasa za spasavanje, ako ste u egipatskim piramidama - slepiće se na zid sa hieroglifima i tome slično. Sve ovo je veoma zabavno i duhovito, a takvoj atmosferi dodatno doprinose i sjajne melodije na saksofonu, inspirisane muzikomm iz crtaća. Da mi je neko rekao, zaista mu ne bih verovao! Posle toliko vremena se desilo da se istinski zalepim za neku tako jednostavnu platformsku igru koje inače nikada nisu previše bile moj fah (mada sam "Marija", "Aladina" i "Princa" obrnuo i po deset puta, no, zar nismo svi?). I pored pojedinih nedorađenosti, Pink Panther Pinkadelic Pursuit je zaista izvrsna igra koja će biti zabavna kako mlađim igračima (kojima je prevashodno i namenjana), tako i nama malo starijima u trenucima kada poželimo da se uz nešto lagano opustimo. Uživajte!

O FILMU, CRTANOM FILMU I IGRICI

Lik Pink Pantera (u našem prevodu Panter Panta) koji je inspirisao autore ove igrice nastao je kao animirana špica za istoimeni igrani film Blejka Edvardsa sa Piterom Selersom u glavnoj ulozi. Animirani junak sa uvodne špice ove urnebesne komedije veoma se dopao publici, a posebno muzička tema Henrija Mancinija koja ga je pratila, pa je njegov autor Fric Friling rešio da po njemu napravi čitav serijal crtanih filmova koji su kasnije postigli veliki uspeh.



bonus IGROMER | Izdavač: Wanadoo | Žanr: Platforma | Medij: CD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	☒
GC	☒
X BOX	☒
GBA	☒
PSONE	☑

OCENE	
GRAFIKA	9
ZVUK	7
IGRIVOST	8
TRAJNOST	8
UKUPNO	85%

DOBITNICI NAGRADNE IGRE





DVD Asterix dobio je:
Nikola Zdravković
Beograd



4 VHS kasete dobijaju:
1. *Nenad Nasković, Kruševac*
2. *Dejan Grubišić, Ruma*
3. *Milana Čikoš, Pančevo*
4. *Željko Zahorjanski, Kucura*



Dobitnik Beosoft kartice :
Filip Stanojević, Beograd





10 dobitnika postera Lare Croft:
1. *Miloš Đurđević, Kladovo*
2. *Radovan Gardić, Subotica*
3. *Vladimir Stanković, Ratkovo*
4. *Marko Jovanov, Zrenjanin*
5. *Boris Zalar, Kula*
6. *Mihajlo Stojinović, Sombor*
7. *Filip Marinković, Melenci*
8. *Zoran Mandić, Hrtkovci*
9. *Vladica Tasić, Aleksinac*
10. *Ana Godić, Beograd*



Dobitnik tromesečne pretplate na časopis Bonus:
Milovan Petrović, Bečej



Čestitamo dobitnicima i pozivamo sve čitaoce da učestvuju u narednim nagradnim igrama.







V RALLY 2



















U igračkom svetu su kada je reč o popularnosti igara stvari uvek veoma jasne: ako je igra dobra, za nju će se čuti i ona će sigurno kad-tad pronaći svoju publiku; ako je igra krš, možda će se kraće vreme vrteti u PlayStation-ima širom sveta, ali će po pravilu na kraju pasti u zaborav. Normalno, kod svakog pravila postoje i izuzeci, a jedan od njih je V-Rally 2. Ovo ostvarenje se pojavilo u isto vreme kada i prvi Colin McRae Rally, te je odmah na startu neopravdano palo u zasenak legendarnog Colina. Reč je o izvrsnoj arkadnoj reli vožnji koja je u mnogo čemu rame uz rame, ako ne i bolja od McRae-a.

Cela igra je jedna velika adrenalinska pumpa. Od samog introa počinje konstantna akcija. Fantastična animacija propraćena zaista fenomenalnom techno-core muzikom uvodi vas u ono što ćete kroz igru proživljavati - žestoku jurnjavu, blato, sneg, kišu, sudare, izletanja sa staze i slast pobede. Nesmanjenom žestinom ulazimo u glavni meni, gde nailazimo na pravo obilje opcija. Kreirajte svoj vozački profil i upustite se u izbor vašeg vozila. Ponuđeno vam je puno vozila u više klasa, između ostalog: Mitsubishi Lancer, Toyota Corola, Skoda Octavia, Peugeot 106, Peugeot 206 coupe, Peugeot 306, Renault Maxi Megane, Citroen Xsara i mnoga druga. Sva vozila imaju svoje karakteristike i ponašanje na stazi im se bitno razlikuje. Zatim sledi odabir staze. Vozićete se po blatu, snegu, asfaltu, makadamu i drugim podlogama po najrazličitijim vremenskim uslovima koji variraju od blage kišice do oluje propraćene vejavicom. Postoje četiri moda u kojima možete oprobati svoje vozačko iskustvo: time trial, arcade, V-rally trophy, championship. U šampionatu i time trial-u vozite bez prisustva drugih vozača, a pobednik se utvrđuje upoređivanjem najboljeg vremena, dok se u arkadnom modu i u V-rally trophy-u direktno takmičite protiv još trojice vozača. Kada se nađete na stazi shvatićete zašto sam rekao da je igra adrenalinska pumpa. Osećaj brzine je fenomenalan!!! Kada vozite po prašnjavom putu brzinom od 130 km na čas drveće levo i desno od vas će prosto proletati, a iza vas će se oformiti veliki oblak prašine. Kola se vremenom prljaju, a mogu se oprati prolaskom kroz vodu. Grafika je zaista dobra. Docrtavanja u pozadini ima veoma malo, a pritom sve naprosto klizi jer je frame-rate igre konstantno visok. Al protivnika je na solidnom nivou, a muzika (podjednako dinamična kao u introu) je tu da vas naprži na igru do maksimuma. Posle svake trke kola možete popravljati i menjati konfiguraciju pojedinih delova (tip guma, ugao spojlera, jačinu kočnica). Ono što je posebno interesantno jeste podrška za multi tap, pomoću koga možete voziti i učetvoro. Zaista retko koja igra ima ovako dobru podršku za ovaj dodatak, te je prava šteta ne iskoristiti ovu pogodnost za slučaj kada kod kuće okupite manje društvance (a pritom posedujete multi tap).

Iako je mnogo iza vodeće igre ovog žanra, Colin McRae Rally-a, ovaj klasik mora da pronađe sebi mesto u kolekciji svakog ljubitelja dobre reli vožnje. V-Rally 2 je najbolji za one trenutke kada prosto želite da se opustite i igrate, a ne da poput realnih simulacija relija konstantno skoncentrisano piljite u TV plašeći se da vaš auto slučajno ne zakači nijednu ogradu.■

WWW.BONUS.CO.YU

http://www.bonus.co.yu/forum/

POSETITE BONUS NA INTERNETU

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

4um

OD SADA I CHAT!!!

Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale uživo!!!

Učestvujte na našem Forumu

najpopularnija tema ovog meseca je RPG



Na sajtu možete pronaći dodatne informacije koje nisu ušle u časopis, kao i najave većih rubrika, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, pretplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ove i još mnoge druge informacije se ažuriraju pre izlaska broja na trafike.

U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNO učestvovanje svih članova redakcije na Forumu i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i zamerke nam pošaljite na: internet adresu bonus@eunet.yu ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11050 Beograd 22



& bonus NAGRADNA IGRA

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Planeta sa blagom



originalni sat



torbica



4 mega postera



jo-jo



6 postera - fotografija iz filma



kalendar sa stickerima



5 kompleta nalepnica



8 hologramskih magnetića



mousepad



blokčić

NAGRADNI KUPON

ime i prezime ______

adresa ______

poštanski broj i mesto ______

telefon ______

Ovaj kupon sa upisanim vašim podacima, pošaljite na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd sa naznakom "Treasure Planet" nagradna igra.

SPECIAL CT FORCES














Uposlednje vreme se iz razumljivih razloga kod najvećeg dela igrača pri pomenu Counter terorista momentano rađa asocijacija na Counter Strike. Isti je bio i sa mnom slučaj kada sam Special CT Forces prvi put uzeo u ruke. Pomislio sam da je u pitanju još jedna niskobudžetna 3D akcija kakve nam obilato stižu u ovim poslednjim danima PlayStation-a 1. Bio sam 50% u pravu, 50% u krivu - CT Forces zaista jeste niskobudžetna igra, ali je u pitanju nešto što prilično dugo nismo videli - 2D skrolujuća arkada poput onih koje smo svojevremeno pržili na automatima. Pa, hajde da se prisetimo starih dobrih vremena...

Normalno, igra počinje tako što po ubacivanju diska u konzolu - odmah, bez ikakvog uvoda - bivate stavljeni u glavni meni. Tu je mod za jednog igrača, posebno zabavan kooperativni mod za dva igrača, kao i opcije. Po startovanju single player-a, veoma zabrinjavajuću situaciju u svetu će vam izložiti vaš general kroz oblačiće sa tekstom, poput onih u jeftinim RPG-ovima. U skladu sa svetskim trendom, i ovde je u pitanju globalna borba protiv terorista u kojoj ćete vi kao najiskusniji član antiterorističkih jedinica preuzeti glavnu ulogu. Brifing se završava obaveznim: "The whole world is counting on you! Good luck!", na šta naš baja odgovara: "Who needs luck? ". Komentar je suvišan, ali dobro, to je ipak samo igra, jedna od onih koje ne pretenduju da budu previše ozbiljne.

Kada sam se obreo u 2D svetu sa malim simpatično animiranim čovečuljkom na sredini ekrana, moj utisak o igri bio je sasvim pozitivan. Veoma lepe pastelne boje u pozadini, jednostavnost i preglednost CT Forcesa su u meni pobudile simpatije. Sve ovo me je veoma podsetilo na čuveni Metal Slug i vreme kada sam izdržavao lokalne fliperane do besvesti čupajući džojstik na automatima. No, nažalost, taj lep osećaj se ubrzo rasplinuo, jer je igra počela da pokazuje svoje loše strane. Pošto je u pitanju platformska igra, logično je da je skok jedan od bitnijih faktora, a on se ne može pohvaliti baš savršenom preciznošću. Dešavalo se da po petnaest, dvadeset puta moram da padnem, da bih na kraju jedva prešao preko nekakvih stubića po kojima morate da skakućete sa jednog kraja na drugi. Zatim,tu su nenormalno glupi neprijatelji od kojiih će vas neki, iako stoje dva metra ispred vas, konstantno promašivati ukoliko prosto čučnete. Oni takođe mogu da jedni kroz druge, a i kroz vas, prolaze kao da ste od vazduha. Međutim, pošto je protivnika zaista puno, a vama dovoljno da popijete svega pet metaka kako biste otišli na onaj svet, igra postaje veoma teška - i previše. Grafika i zvuk su sasvim solidni, ali povremeni problemi sa AI-em, kontrolama i sveukupnim konceptom zaista umeju da naruše celokupnu vrednost igre.

Onaj ko je kreirao CT Forces razmišljao je poput tvoraca igara za fliperane - što teža i zanimljivija igra, kako biste kupovali što više žetona. No, taj sistem na konzoli frustrira. Sa svega tri života ćete veoma teško izdržati više od tri-četiri nivoa. Situaciju malo olakšava load\save opcija, ali nedovoljno - igra je i dalje preteška, ili da se bolje izrazim, nervirajuća.

bonus IGROMER | Izdavač: LSP | Zanr: Platforma | Medij: CD 1

- 1-4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	☒
GC	☒
X BOX	☒
GBA	☒
PSONE	☑

OCENE	
GRAFIKA	6
ZVUK	6
IGRIVOST	5
TRAJNOST	6

UKUPNO **58%**

IGRAJ SE!



PS one™

PSOne je potpuno redizajnirana originalna Playstation konzola. PSOne je manji, lakši, i praktičniji. Sa preko 3000 igara ovo je najprodavanija konzola svih vremena.

8.499 din

ili na 12 mesečnih rata

od 779. din

Mogućnost odloženog plaćanja
i potrošački krediti na 12 meseci
uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis

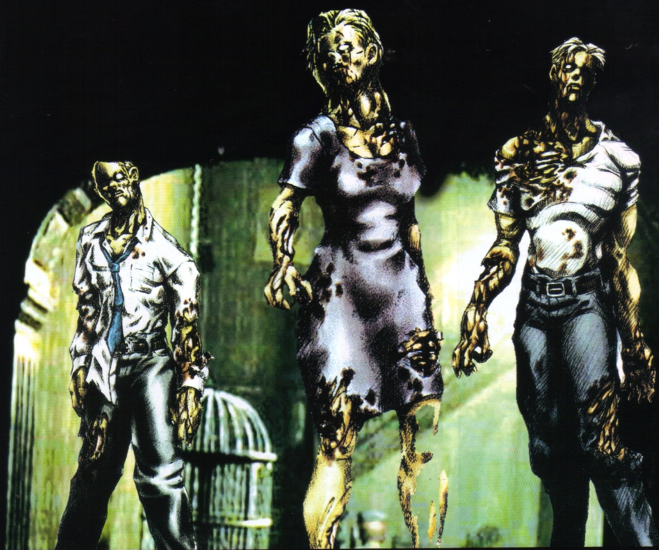


Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/ 3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, I srat, Gradsko šetalište BB, 032/ 222 005

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

RESIDENT EVIL

POTPUNO REŠENJE IGRE



OSNOVNE STVARI O IGRI

RAZLIKE IZMEĐU KRISA I DŽIL

Njihove avanture se razlikuju u određenim zonama i Kris nema kalauz. On ima samo 6 slotova dok Džil ima 8. Džil se druži sa Barry Burtonom, dok se Kris druži sa Rebeccom Chambers. Kris takođe ima upaljač od samog starta, kao i bacač plamena, dok Džil ima kalauz i bazuku. Kris mora da koristi male ključeve (Small Keys).

CHRIS REDFIELD

Uzrast: 25

Chris Redfield je žestok momak. Ima sestru po imenu Claire koju znate iz drugog dela igre. One je vrlo zaštitnički raspoložen i spreman da skrene sa svog puta da spase druge do kojih mu je stalo. On je takođe i pilot i ume da pilotira svakim tipom aviona.

Partner: Rebecca Chambers, Albert Wesker

REBECCA CHAMBERS

Uzrast: 18

Rebecca je mlada bolničarka STARS Bravo Teama. Ona je dobro obučena i vrlo bistra za svoje godine. Ona je početniku svom poslu ali joj se može verovati. Njene veštine sa oružjem su neverovatno dobre za njen uzrast, ali se mnogo lakše povredi nego Kris i Džil. Osim njih dvoje ona je jedini lik kojim upravljate. Očigledno je da je Rebecca Chambers prošla kroz pravi pakao u nultom delu igre.

ENERGETSKA STANJA

FINE (Zeleno)	100% energije Nepovređeni ili vrlo malo štete.
CAUTION (Žuto)	75% energije Pretrpljeno nešto štete.
CAUTION (Narandžasto)	50% energije Dosta štete.
DANGER (Crveno)	25% energije Previše štete, bliska pogibija.
POISON (Ljubičasto)	100%-25% energije Otrovani, postepeni gubitak energije.
1. Crveno + Zeleno	Puna energija Ova biljka izgleda kao mala crvena i zelena tačka na papiru.
2. Zeleno + Zeleno + Zeleno	Puna energija Ova biljka izgleda kao veklika zelena tačka na papiru.
3. Zeleno + Zeleno	50% Energija Ova biljka izgleda kao 2 male zelene tačke na papiru.
4. Zeleno + Plavo	25% Energija i protivotrov. Ova biljka izgleda kao mala plava i zelena tačka na papiru.
5. Plavo	Protivotrov Ova biljka izgleda kao plavi list.
6. Zeleno	25% Energija Ova biljka izgleda kao zeleni list.
8. Zeleno + Crveno + Plavo	Puna energija i protivotrov. Velika braon tačka na papiru.

TAKTIKA BORBE

Izbegavajte zombije!	Da, zombiji su nezgodni. Pištoljem će vam trebati 3-4 metka da ih ubijete.
Štedite municiju!	Resident Evil je prilično težak i lako je ostati bez municije. Za Tyrante i Huntere će vam trebati puno municije, pa koristite uglavnom samo pištolj tokom igre.
Pucajte iz daljine!	Hunteri i Chimere su ekstremno opasni kada se približe bilo Chrisu ili Jill. Izmaknite se što više i pucajte iz Shotguna ili Bazooke i pištolja na kraju. Zombije ćete lakše upucati iz bliza.
Trudite se da pogodite zombije u glavu!	Ponekad ćete hicem iz bazuke, pa čak i pištolja oduvati zombijevu glavu. Kris će češće uspevati u ovome nego Džil. Da bi skinuli glavu zombiju sa shotgunom priđite mu blizu i nišanite uvis.
Uvek nosite jedan GREEN HERB i jedan FIRST AID SPRAY sa sobom!	GREEN HERB će vam izlečiti manju povredu a FIRST AID SPRAY će vam trebati posle bitaka sa Hunterima i Chimerama.
Napravite više snimljenih pozicija!	Napravite barem tri snimka. Snimite jedan u kući i nastavite igru, i snimite na još jednoj poziciji (poželjno posle Plant 42 borbe). Ovo su obavezna mesta na kojima ćete snimiti, jer ako negde zabrljate (na primer potrošite previše municije) možete se vratiti malo unazad.

NIVO TEŽINE

STANDARD	Ovo je originalni Resident Evil.Ovo se može smatrati Normal modom. Municije nemate na rasipanje i neprijatelje nije tako lako ubiti a vi imate solidnu količinu energije. Na ovoj težini se zasniva ovo rešenje.
TRAINING	Ovo je mnogo lakša varijanta.Junaci mogu podneti više štete, a municije ima duplo više. Neprijatelje je lakše ubiti. I u ovom modu možete koristiti ovo rešenje.
ADVANCED	Ovo je užasno težak mod. Čudovišta je teško ubiti a likovi kojima upravljate umiru posle 2 ili 3 zujeda zombija. Municije ima malo a svi predmeti su razmešteni. Ovaj mod je samo za iskusne Resident Evil igrače. Ovo rešenje NE pokriva ovaj mod!


JILL VALENTINE

MANSION

Predmeti:
LOCKPICK
CLIP
MUSIC NOTES
INK RIBBONS
GREEN HERB
SHOTGUN
STAR CREST

Posle početne uvodne scene i dogovora u glavnom holu (MAIN HALL) kuće, igra počinje u dining room.
Obratite pažnju - kad kažemo levo od Jill, mislimo na levo iz NJENE perspektive.

DINING ROOM
Pošto dobijete kontrolu nad Jill, trčite dole, pored stolova do vatre gde se nalazi Barry (naoružajte se berettom). Posle još jedne kat scene krenite vratima na desno od vas.

KENNETH HALL
Od vrata, okrenite se pažljivo na levo dok ne vidite veći deo hola. Okrenite se desno i videćete scenu sa zombijem. Posle ovoga se prosto vratite kroz vrata kroz koja ste ušli nazad u dining room.

DINING ROOM
Odgledajte scenu sa Barryjem i vratite se kroz dupla vrata na kraju hodnika.

MAIN HALL
Posle scene, otrčite iza velikog stepeništa skroz na drugu stranu, sve dok ponovo ne izbijete u veliki prostor. Posle još jedne scene sa Barryjem konačno ćete dobiti kalauz (lockpick). Pošto Barry ode prođite kroz dupla vrata nazad u dining room.

DINING ROOM
Otrčite niz sobu i prođite kroz vrata na kraju.

KENNETH HALL
Otrčite do Kennethovog leša (zombija više nema). Ispitajte ga nekoliko puta da dobijete dva okvira (clip) za Berettu. Nakon toga idite na drugi kraj hodnika do finalnih vrata na njenoj levoj strani. Upotrebite kalauz da ih otvorite i uđite.

PIANO ROOM
Otrčite do klavira i do malog prostora iza njega. Ovde postoji polica za knjige koja se može pomeriti. Pomerite policu u desno i naći ćete music notes. Uzmite note i idite do klavira. Upotrebite note na klaviru (use). Posle "Mesečeve Sonate" zid će se podići. Kada se zid podigne izađite (za sada).

KENNETH HALL
Otrčite do dining room.

DINING ROOM
Otrčite do main hall.

MAIN HALL
Ako želite, uzmite traku za pisaću mašinu (INK RIBBONS) i snimite poziciju. Onda pođite kroz dupla plava vrata na desno.

STATUE ROOM
Ovde se nalazi statua. Možete upotrebiti merdevine (step ladder) da dohvatite mapu koja se nalazi u statui, ali je to gubljenje vremena. Ako odgurnete orman sa otvora bićete u dugom crvenom hodniku. Na kraju se nalaze INK RIBBONS, ali se čuvajte zombija. Kad ste spremni pođite kroz jedina obična (jednostruka) vrata u sobi i upotrebite LOCKPICK da ih otključate i prođite kroz njih.

DOG HALL
Otrčite niz prolaz, prođite pored prozora. Zombi psi će uleteti kroz prozore, pa otrčite niz prolaz do običnih vrata na kraju.

DOOR HALLWAY
Imate jedan GREEN HERB sa njene leve strane. Pošto ga uzmete trčite i prođite zaključana vrata. Videćete još jedna vrata, ali nemojte ići kroz njih - nema potrebe. Kada stignete do običnih vrata sa njene leve strane prođite kroz njih.

CEILING ROOM
Ovo je velika kockasta prazna soba. Prođite kroz vrata nasuprot vaše lokacije.

SHOTGUN ROOM
Protrčite pored stola za kafu i uzmite SHOTGUN iz soške. Videćete da se podižu male opruge. Ignorišite to i vratite se u CEILING ROOM.

CEILING ROOM
Sada ćete primetiti da se tavanica polako spušta. Pokušajte da otvorite sva vrata u ovoj sobi i nastavite sve dok se ne odigra scena sa Barry Burtonom. Posle scene bićete u DOOR HALLWAY.

DOOR HALLWAY
Pošto Barry ode prođite kroz dupla vrata preko puta vas.

DOOR HALLWAY 2
Ovde su dva zombija, pa ih smaknite sa berettom. Onda pođite kroz otključana vrata na levo od Jill.

CROW HALL
Otrčite niz sobu i videćete nekoliko slika. Ovde ćete videte vrane iznad vas, ali vas neće povrediti (ako nešto ne pogrešite u sledećoj zagonetki). Ovde se nalazi prva zagonetka u igri.

[PAINTING PUZZLE]

Ovo su slike koje se nalaze u sobi:

Novorođenče
Dete
Živahni dečak
Mladi čovek
Umorni čovek srednjih godina
Ćelavi stari čovek
I kraj života

Sad ih pritisnite u tačno ovom rasporedu i kada pritisnete poslednju sliku otkriće vam se STAR CREST. Sa STAR CRESTom ćete izaći iz CROW HALL.

DOOR HALLWAY 2
Od vrata gde se Jill nalazi trčite pravo do malog grananja u hodniku. Na samom kraju se nalaze vrata. Prođite kroz njih.

EXIT HALL
Sada ste napolju pa trčite niz hol. Blizu kraja videćete zombi psa pa ga ubijte pre nego što vas povredi. Kada je pas mrtav, trčite do vrata na kraju hola. Zaključana su. Na levo od vrata se nalaze 4 useka koje morate popuniti da bi otvorili vrata. Ubacite STAR CREST. Sada se vratite u DOOR HALLWAY 2.

CREST HUNTING

Predmeti:
GREEN HERB
CHEMICAL
BAZOOKA
BLUE JEWEL
ARMOR KEY
GREEN HERB
RED HERB
CLIP
SHOTGUN SHELLS
WOODEN EMBLEM
GOLD EMBLEM
SHEILD KEY
WIND CREST
SERUM
MOON CREST
RADIO

DOOR HALLWAY 2
Otrčite nazad u veći deo sobe i kroz vrata na desno od zaključanih.

RIGHT STAIRS
Trčite pravo do početka stepenica gde se nalazi zombi. Trčite nazad do vrata i pucajte u njega odatle da vas ne bi povredio. Pošto ga sredite skrenite desno od stepenica. Trebalo bi da nađete GREEN HERB. Uzmite je i krenite kroz vrata na desno od Jill.

RIGHT STAIRS SAVE ROOM
Ovo je soba za snimanje pozicije. U kutiju za čuvanje predmeta (u kojoj bi trebalo da budu ink ribbons i clips) stavite one koji vam trenutno nisu potrebni. Ostavite COMBAT KNIFE unutra. Izvucite sve okvire (clip) iz kutije i iskombinujte (combine) ih sa vašom trenutnom zalihom. Vidite stvari sa desne strane kutije? Ispitajte (examine) ih da bi pronašli chemical. Onda idite do pisaće mašine i snimite poziciju ako hoćete. Deponujte ink ribbons i spremni ste da pođete. Izađite iz sobe.

RIGHT STAIRS
Trčite do stepenica i popnite se uz njih.

UPPER RIGHT STAIRS
Ovde je zombi sa Jilline leve strane, kojeg bi trebalo lako da sredite. Kada se okrenete na desno - eto još jednog zombija. Ubijte ga. Tu su vrata kroz koja ne možete proći ali na levo su otključana vrata. Prođite kroz njih.

U HALL
Sva vrata ovde su zaključana, pa se okrenite na levo od Jill i pratite koridor dok ne stignete

do vrata na kraju. Otključaje ih i prođite kroz njih.

UPPER MAIN HALL
Sada ste na drugom spratu iznad main halla. Barry je tu i daće vam novu municiju (ACID ROUNDS). Pošto on ode okrenite se na levo od Jill i trebalo bi da su tu obična vrata. Prođite kroz njih.

BLOODY HALLWAY
Otrčite kroz ovaj uzani prolaz, na kraju koje g su vrata. Prođite kroz njih.

FOREST BALCONY
Trčite od vrata i videćete leš člana Bravo Teama Forest Speyera. On ima bazuku. Zgrabite je i vrane će vas napasti. Bežite pre nego što vas dohvate.

BLOODY HALLWAY
Vratite se u UPPER MAIN HALL.

UPPER MAIN HALL
Otrčite kroz hol do jedinih vrata na levoj strani.

UPPER DINING ROOM
Rešite se svih zombija u sobi koristeći prednost vaše pozicije. Kada ovo obavite pođite ka statui na levoj strani sobe. Gurnite je napred i gurnite je sa balkona na sprat niže. Pošto i ovo završite prođit ekroz vrata na drugom kraju sobe.

UPPER LEFT STAIRS
Trčite do stepenica i pobijte sve zombije koje vidite (ako još uopšte imate municije za beretu). Kada ovo završite siđite niz stepenice.

LOWER LEFT STAIRS
Ovde imate još zombija da posmicate. Pretažite ceo hol i pobijte zombije, pa pođite ka vratima u podnožju stepenica.

LEFT STAIRS SAVE ROOM
Snimite i odložite sve što vam smeta (municiju nikako) i izađite.

LOWER LEFT STAIRS
Trčite preko celog hodnika i prođite zaključana vrata, Na kraju prođite kroz vrata.

J HALL
Proverite mapu - ova soba izgleda kao slovo J. Trčite od trenunte pozicije i skrenite desno na kraju. Ovde pobijte zombije sa bazukom. Na kraju prođite kroz vrata.

VINE ROOM
Skrenite u prostor levo od Jill. U vodenoj pumpi stavite CHEMICAL i loze u blizini će se osušiti. Idite do štita iza osušenih loza i uzmite ARMOR KEY (koji se prvo zove MANSION KEY, ali kada ga ispitate promeniće ime - ovo učinite sa svim ključevima). Kada ga budete imali pokupite sve herbove u sobi. Možete ih i ostavite ovde i pokupiti ih kasnije ako želite. Izađite.

J HALL
Vratite se do prvih vrata kroz koja ste ušli u ovu sobu i skrenite na njeno levo odavde. Trebalo bi da postoje vrata na njeno desno, koja možete otključati sa kalauzom. Prođite.

BEDROOM
Uzmite kvir sa kreveta. Ispitajte sto i zombi će vas napasti. ubijte ga kako znate i pođite ka ormanu u kojem se krio. Uzmite municiju za shotgun (SHOTGUN SHELLS). Pošto ih uzmete uzmite i file sa stola i izađite.

J HALL
Skroz preko puta vrata je drugo grananje u hodniku. Tu su i vrata, ali nemojte ići kroz njih za sada. Na desno su vrata koja vode u bedroom, koja bi trebalo da su otključana. Prođite kroz njih.

KENNETH HALL
Ponovo smo u KENENTH HALL. Pođite kroz vrata u DINING ROOM.

DINING ROOM
Otrčite do mesta pada statue i uzmite BLUE JEWEL. Kada ga uzmete, otrčite to kamina (fireplace) i uzmite WOODEN EMBLEM tačno iznad njega. Onda se vratite u KENNETH HALL.

KENNETH HALL
Vratite se u PIANO ROOM na drugom kraju hodnika.

PIANO ROOM
Otrčite u prostor koji ste otključali kada je Jill svirala na klaviru. Unutar sobe se nalazi GOLD EMBLEM. Uzmite ga. Kada se zid ponovo spusti, upotrebite WOODEN EMBLEM i postavite ga na mesto gde je bio GOLD EMBLEM. Kada se zid ponovo podigne izađite iz sobe.

KENNETH HALL
Vratite se u J HALL.

J HALL
Otrčite do vrata za koja smo vam rekli da ne idete kroz njih nešto ranije (preko puta vrata ka bedroom).

TIGER STATUE ROOM
Ubacite BLUE JEWEL u statuu tigra. Dobićete još jedan grb - WIND CREST! Izađite iz sobe.

J HALL
Vratite se u KENNETH HALL.

KENNETH HALL
Otrčite u DINING ROOM.

DINING ROOM
Otrčite do kamina i upotrebite GOLD EMBLEM. Sat koji se nalazi u sobi će prestati da kuca i otkriće novi ključ. Uzmite SHIELD KEY i pođite u MAIN HALL.

MAIN HALL
Idite do UPPER MAIN HALL. Snimite poziciju na pisaćoj mašini ako želite.

UPPER MAIN HALL
Protrčite kroz dupla vrata na desnoj strani sobe i uđite u U HALL.

U HALL
Otrčite niz hol i dođite do prvih običnih (jednostrukih) vrata koje vidite. Otključajte ih sa ARMOR KEYi uđite.

RICHARD ROOM
Utrčite i počeće scena sa Richard Aikenem. Zatim izađite.

U HALL
Morate nabaviti Richardu serum. Ali prvo idite dalje niz hol do dvostrukih vrata. Otključajte ih sa ARMOR KEY i uđite.

KNIGHT ROOM
Vidite li ventilacijske otvore na podu? Pokrijte ih sa dve crvene statue koje možete odgurati. Onda pritisnite dugme u sredini sobe. Staklena kutija će se otvoriti i otkriti treći grb - SUN CREST! Izađite iz sobe.

U HALL
Idite do UPPER RIGHT STAIRS.

UPPER RIGHT STAIRS
Idite niz do RIGHT STAIRS.

RIGHT STAIRS
Otrčite do DOOR HALLWAY 2.

DOOR HALLWAY 2
Protrčite kroz vrata koja vode do EXIT HALL.

EXIT HALL
Trčite do vrata na kraju i ubacite WIND CREST i SUN CREST u otvore. Treba vam samo još jedan grb. Vratite se do DOOR HALLWAY 2.

DOOR HALLWAY 2
Vratite se do RIGHT STAIRS.

RIGHT STAIRS
Otrčite uz UPPER RIGHT STAIRS.

UPPER RIGHT STAIRS
Idite u U HALL.

U HALL
Idite u UPPER MAIN HALL.

UPPER MAIN HALL
Idite u UPPER DINING ROOM.

UPPER DINING ROOM
Idite do UPPER LEFT STAIRS.

UPPER LEFT STAIRS
Siđite niz stepenice do LOWER LEFT STAIRS.

LEFT STAIRS
Trčite do LEFT STAIRS SAVE ROOM.

LEFT STAIRS SAVE ROOM
Idite do police iznad kutije u kojoj čuvate predmete i uzmite SERUM. Uzmite i ACID ROUNDS i bazuku i jednu ili dve biljke (HERB). Onda izađite iz sobe.

LOWER LEFT STAIRS
Otrčite uz stepenice.

UPPER LEFT STAIRS
Otrčite do UPPER DINING HALL.

UPPER DINING HALL
Otrčite do UPPER MAIN HALL.

UPPER MAIN HALL
Otrčite do U HALL.

U HALL
Otrčite do RICHARD ROOM.

RICHARD ROOM
Dajte Richardu serum. On će vama dati radio. Kada ste ovo obavili uzmite dve obližnje GREEN HERBS i trčite do vrata na kraju sobe.

T HALL
Ubijte zombija u blizini i trčite uz stepenice. Na kraju su vrata. Upotrebite SHIELD KEY i bacite ga (discard). Prođite.

ATTIC
Ovde vas čeka prva borba sa jedim od bosova!

YAWN SNAKE

Težina: Lak

Ovaj bos zaista nije težak. Prosto ga nafilujte sa 5 ili 6 ACID ROUNDS i sredićete ga. Ako vas otruje lečite se sa normalnim herbovima i nastavite da se borite. Pošto zmija ugine pogledajte u blizini rupe iz koje je izašla. Naći ćete MOON CREST, poslednji grb!

Izađite iz sobe.

ESCAPING THE MANSION

Predmeta nema.

Predmeta nema.

T HALL
Jill je možda otrovana u kom slučaju će biti u LEFT STAIRS SAVE ROOM. Ako ne krenite ka EXIT HALL. Do sad bi već trebalo da znate kuda da idete.

EXIT HALL
Ubacite MOON CREST u poslednji otvor da bi otključali vrata. Prođite.

Huh! Ova kuća je bila puna svakakvih čudovišta, ali smo uspeli da izađemo iz nje - za sada! Još ćemo se vraćati u nju posle GUARDHOUSE AREA da bi istražili neka od još uvek zaključanih vrata u kući, ali će to biti samo kratko skretanje sa kursa. Za sada istražujemo GARDEN i GUARDHOUSE u nadi da ćemo naći način da odemo odavde čitavi!

GUARDHOUSE

GARDEN AREA

Predmeti:

SQUARE CRANK
GREEN HERB
BLUE HERB
RED HERB
SHED

Vi ste u šupi (SHED). Vidite merdevine? Pogurajte ih ka polici na zidu i popnite se uz njih. Uzmite kvadratnu ručku (SQUARE CRANK). Onda pođite kroz vrata na drugom delu sobe.

GARDEN
Ovde ćete naći par RED HERBS i GREEN HERBS. Skrenite iza ugla da nađete i BLUE HERBS. Ako imate radio, Brad Vickers će vas pozvati preko njega. Možete se odazvati ili ga ignorisati. Odgovarate tako što odaberete radio opciju na item skrinu. Posle toga, pobijte sve zombi pse u ovoj sobi sa shotgunom ili pištoljem. Kada ih sredite skrenite niz krak sobe desno od BLUE HERBS. Na kraju se nalazi lift. Zapamtite ovaj lift za kasnije. Vratite se u glavni deo prostorije, okrenite se na levo (Jillino levo) i popnite se uz stepenice kroz kapiju.

POND ROOM
Otrčite do bazena (pond) i okrenite se na levo. Skrenite na njeno desno na skretanju i na kraju bi trebalo da nađete mehanizam. Upotrebite SQUARE CRANK da izvučete vodu iz bazena. Pošto izvučete vodu idite do bazena i uskočite dole. Pretrčite ga i oppnite se uz merdevine na drugom kraju. Kada se popnete, pratite stazu do lifta. Pazite se zmija u ovoj oblasti. Pođite liftom na dole.

WATERFALL ROOM
Ovde vas čekaju zombi psi - pobijte ih. Posle toga potražite još jedan lift u ovoj sobi. To je onaj isti lift iz GARDEN. On ne radi jer nema struje, pa morate naći akumulator (BATTERY) da bi ga pustili u rad. To je cilj sledeće misije, da nađete akumulator. Pogledajte vodopad u sobi. Iza njega se nalazi tunel, pa sada moramo zaustaviti tok vode. Ali kada smo ispraznili bazen voda je počela da teče ispred tunela. Kako da ovo prođemo a da ne ispustimo vodu iz bazena? Prosto, moramo stići do ovde drugim liftom, što znači da moramo naći akumulator za njega. Pošto sve ispitate prođite koz kapiju.

GUARDHOUSE

Predmeti:

GREEN HERB
BLUE HERB
002 KEY
C. ROOM KEY
003 KEY
HELMET KEY
CLIP
RED BOOK
SHOTGUN SHELLS

GUARDHOUSE ENTRANCE HALL
Ovde ćete naći GREEN HERBS i zombi pse. Prve pokupite, a ove druge pobijte. Onda nastavite dugim hodnikom sve do vrata.

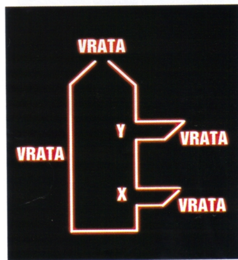
GUARDHOUSE DOOR ROOM
Ova soba se zove ovako zbog silnih vrata u njoj. Uzmite BLUE HERBS ispred Jill, i okrenite se ka ćošku na njeno levo.Na njeno levo se nalaze vrata 001 (001 room). Uđite.

001 ROOM
Imate vrata odmah na levoj strani. Uđite.

001 BATHROOM
Ispustite vodu iz kade (examine). Onda uzmite C. ROOM KEY. Vratite se u 001 ROOM.

001 ROOM
Pođite ka krevetu unutra (pobijte zombije) i uzmite crvenu knjigu (RED BOOK). Upotrebite kalauz na stolu da bi dobili još municije za shotgun. Izađite iz sobe i uđite u GUARDHOUSE DOOR ROOM.

GUARDHOUSE DOOR ROOM
Vratite se do prvih vrata u sobi. Vidite statuu? Odgurajte je do ovog mesta u sobi.



Vidite gde je X? Tu se nalazi rupa, pa treba da dogurate statuu iznad nje. Kada to obavite pođite ka vratima preko puta 001 DOOR.

GUARDHOUSE SAVE ROOM
Uh konačno! Snimite i ponesite nešto oružja i lekova sa sobom. Onda izađite.

GUARDHOUSE DOOR ROOM
Pođite ka vratima na desno od statue.

GUARDHOUSE HALLWAY
Pretrčite ovaj hodnik i pođite prvim vratima sa desne strane.

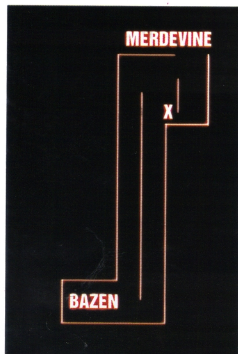
WASP ROOM
Pretrčite veći deo sobe i prođite zaključana vrata (003 DOOR). Ovo je osinje gnezdo (bukvalno). Uzmite 002 KEY u blizini. Izađite iz sobe na isti način na koji ste ušli.

GUARDHOUSE HALLWAY
Produžite niz hodnik do 002 DOOR. Upotrebite 002 KEY. Uđite.

002 ROOM
Otrčite do kreveta, uzmite file i upotrebite kalauz na stolu da bi dobili malo municije za shotgun. Onda pođite na ka dvema policama. Gurnite levu napred a desnu na desno. Otkrićete merdevine. Skočite dole.

SECRET TUNNEL
U ovom tunelu se nalazi mali bazen koji vam blokira put na dalje. Otrčite dole sve dok ne vidite dve kutije blizu jedna drugoj. Odgurajte ih obe u bazen koji vidite na kraju. Prva kutija

koju ste videli prilikom ulaska u sobu je malo komplikovanija. Evo mape i instrukcija.



X je bazen. Kada su jednom sve kutije u bazenu, pređite novo formirani most i potpite njene noge u vodu (uzmite GREEN HERBS ako želite). Onda pođite kroz dvostruka vrata.

SHARK TANK
Sada ste u sobi ispunjenoj vodom. Trčite na njeno desno. Kada vidite skretanje, skrenite na njeno levo. Onda ćete videti scenu sa ajkulom. Trčite ka zidu u kojem se nalaze dvoje vrata (samo trčite napred) i upotrebite C. ROOM KEY na levim vratima. Uđite.

CONTROL ROOM
Vidite li dugme na desno od vrata? Pritisnite ga da ispustite vodu iz prostora sa ajkulom (SHARK TANK). Onda pritisnite drugo dugme u ovoj sobi da otključate sledeća vrata. Na polici se nalazi 003 KEY. Izađite iz sobe.

SHARK TANK
Sada kada je voda ispuštena ajkule vam ne mogu ništa. Pođite ka vratima na desno u CONTROL ROOM.

AMMO ROOM
Ovde uzmite dva okvira i 2 SHOTGUN SHELLS. Izađite iz sobe.

SHARK TANK
Vratite se u SECRET TUNNEL.

SECRET TUNNEL
Trčite sve do merdevina i popnite se nazad u 002 ROOM.

002 ROOM
Trčite do GUARDHOUSE HALLWAY.

GUARDHOUSE HALLWAY
Trčite do WASP ROOM.

WASP ROOM
Trčite do 003 DOOR i upotrebite 003 KEY. Uđite u sobu.

003. ROOM
Trčite do kreveta i ispitajte policu sa knjigama. Tu se nalazi file. Uzmite ga. Onda upotrebite RED BOOK na polici. Druga polica u blizini će se pomeriti otkrivajući vrata. Prođite.

PLANT 42 ROOM
Još jedan bos vas čeka.

PLANT 42

Težina: Prilično lak

Samo pucajte iz shotguna ili berete. U jednom trenutku biljka će izgledati kao da je gotova. Ali onda odjednom podivlja i obuhvati Jill. Iznenada upada Barry sa bacačem plamena i sprži Plant 42! Barry je heroj!

ALTERNATIVNI PUT

Ako ne želite pomoć od Barryja, idite u sobu sa kodom ispred nje u WASP ROOM. Ukucajte šifru "315" na tastaturi da otključate vrata. Idite kroz V-JOLT Room. Uzmite 4 prazne flaše (Empty Bottles). Možda ćete morati da se vratite u GUARDHOUSE SAVE ROOM.

Ok, prvo sipajte vodu u jednu flašu. Onda pogledajte na policu i stavite UMB. 2 u drugu flašu. Kombinujte vodu i UMB. 2 da bi dobili nešto što se zove NP-003. Onda idite do druge police i uzmite UMB. 4 u još jednu praznu flašu. Kombinujte UMB. 4 i NP-003 da dobijete UMB. 7. Sada upotrebite još jednu flašu i prikupite još malo UMB. 2. Sada upotrebite još jednu flašu i prikupite malo UMB. 4. Kombinujte UMB. 2 i UMB. 4 da dobijete Yellow 6.

Onda kombinujte Yellow 6 i UMB. 7 da dobijete UMB. 13. Sada sipajte malo vode u još jednu praznu flašu. Sipajte malo UMB. 2 u drugu flašu. Kombinujte vodu i UMB. 2 da ponovo dobijete NP-003. Kombinujte NP-003 sa UMB. 13 da napravite V-JOLT!!! BRAVO!

Sada se vratite u SHARK TANK i prođite kroz vrata kroz koja niste išli. Tamo, potražite koren biljke i upotrebite V-JOLT. Korenje će se skvrčiti. Sada idite u 003 ROOM i uzmite Flame Rounds u 003 Bathroom.
Sada idite u PLANT 42 ROOM. Sa lakoćom izbušite Plant 42 sa FLAME ROUNDS i bazukom.

SJAJNO!
Eliminisali ste Plant 42 bez Barryjeve pomoći!

KRAJ ALTERNATIVNOG PUTA

Sada kada je Plant 42 sređena idite ka kaminu u ovoj sobi i uzmite HELMET KEY. Sa njime ćemo istražiti ostatak kuće. Izađite iz sobe kroz dupla vrata.

WASP ROOM
Trčite do GUARDHOUSE HALLWAY.

GUARDHOUSE HALLWAY
Trčite ka GUARDHOUSE DOOR ROOM. Videćete scenu sa Weskerom. Pošto on ode nastavite ka GUARDHOUSE DOOR ROOM.

GUARDHOUSE DOOR ROOM
Trčite do GUARDHOUSE SAVE ROOM.

GUARDHOUSE SAVE ROOM
Snimite i obavezno proverite da li imate dovoljno municije za bazuku i ACID ROUNDS, pa izađite.

GUARDHOUSE DOOR ROOM
Idite u GUARDHOUSE ENTRANCE HALL.

GUARDHOUSE ENTRANCE HALL
Otrčite niz tunel do WATERFALL ROOM.

RETURNING TO THE MANSION

Predmeta nema.

WATERFALL ROOM
Trčite do ispravnog lifta i pođite gore.

POND ROOM
Odavde, trčite i skočite u bazen, pređite na drugu stranu i pođite kroz kapiju.

GARDEN
Vratite se nazad u SHED.

SHED
Pođite kroz druga vrata u ovoj sobi.

Ovo je bila brza misija, zar ne? E, pa sad smo ponovo u kući na svega par minuta da bi pronašli akumulator koji nam je potreban da bi prošli kroz vodopad. Sa HELMET KEY u našim rukama, moći ćemo da istražimo ona zaključana vrata u kući. Dobro, idemo dalje sa misijom.

RETURN TO MANSION

THE BASEMENT

Predmeti:

DOOM BOOK 1
EXPLOSIVE ROUNDS
BATTERY

EXIT HALL
Trčite celim putem sve do vrata na kraju.

DOOR HALLWAY 2
Čudovište će utrčati u sobu. Ime mu je HUNTER. Upotrebite ACID ROUNDS da bi ste ga ubili. Nakon borbe upotrebite HELMET KEY da otključate obližnja vrata.

STUDY
Upalite lampu na stolu i uzmite knjigu sa nazivom DOOM BOOK 1. Izađite iz sobe.

DOOR HALLWAY 2
Trčite do RIGHT STAIRS.

RIGHT STAIRS
Ubijte Huntera na početku stepenica. Onda idite u RIGHT STAIRS SAVE ROOM.

RIGHT STAIRS SAVE ROOM
Odložite DOOM BOOK 1 u kutiju. Barry je takođe ostavio zalihe ovde. Snimite i izađite.

RIGHT STAIRS
Popnite se uz stepenice.

UPPER RIGHT STAIRS
Trčite na levo i ubijte Huntera. Onda idite do vrata na samom kraju.

FIREPLACE ROOM
Okrenite se na desno i upotrebite HELMET KEY na vratima. Prođite.

PIANO ROOM 2
Trčite do klavira (ništa od svirke ovog puta). Sledi još jedan bos fajt.

YAWN 2

Težina: prilično lak
Yawn je povređen u prošloj borbi. Ali posle borbe sa Plant 42, Yawn je smešan. Napunite Acid Rounds i počnite da pucate. Ako vam nestane Acid Roundsa, dovršite neprijatelja sa shotgunom. Tokom bitke Yawn će napraviti rupu u podu.

Barry će ući u sobu posle ispitivanja rupe.

GRAVESTONE ROOM
Pošto Barry glupavo ispusti uže, sačekajte par sekundi. Barry će se vratiti sa užetom.

PIANO ROOM 2
Barry bi trebalo da vam da passcode. Pošto on ode spustite se u rupu.

GRAVESTONE ROOM
Ispitajte spomenik i spustite se niz stepenice koje će se otkriti.

BASEMENT TUNNEL
Spustite se skroz dole, pobijte zombije i otrčite do vrata na kraju.

BASEMENT TUNNEL 2
Skrenite iza prvog ćoška, pa iza drugog i videćete dva zombija. Okrenite se na njeno desno. Na kraju su vrata.

KITCHEN
Sada smo u kuhinji. Trčite skroz desno do zombija koji leži. Ubijte ga i prođite do lifta. Spustite se dole.

ELEVATOR ROOM
Na desno se nalazi zombi. Ubijte ga. Okrenite se desno i videćete vrata. Prođite.

STOREROOM
Ovde se nalaze EXPLOSIVE ROUNDS, i akumulator (BATTERY). Izađite.

[Pažnja: Sa akumulatorom možete odmah otići do WATERFALL ROOM i upotrebiti ga i nastaviti dalje. Ali ako ne uradite niže objašnjeni deo, nećete moći da spasete Chrisa. Izbor je vaš. Obavezno morate imati SQUARE CRANK.]

MO DISK HUNT

Predmeti:

MO DISK
MAGNUM ROUNDS

ELEVATOR ROOM
Pođite duplim vratima na drugoj strani sobe, prođite lift i ubijte zombija koji je blizu vrata.

LIBRARY
Ubijte dva zombija u ovoj sobi. Onda pođite ka desnom stolu i upotrebite kalauz da bi dobili MAGNUM ROUNDS. Onda pođite na levo, prođite police sa knjigama do još jednih vrata.

SMALL LIBRARY
U ovoj zoni, prođite pored police do crvenog dugmeta. Pritisnite ga da bi aktivirali svetlost. Malo dalje iza dugmeta je statua. Odgurajte je do mesta na koje sija svetlost da bi otkrili tajni deo. Uzmite MO DISK. Izađite.

LIBRARY
Pođite ka ELEVATOR ROOM.

ELEVATOR ROOM
Pođite liftom do KITCHEN.

[Pažnja: Sledeći deo ne morate igrati. Ovo je potraga za Magnumom. Možete otići direktno u WATERFALL ROOM i upotrebiti akumulator ako hoćete. Obavezno morate imati SQUARE CRANK.]

MAGNUM HUNT

Predmeti:
RED JEWEL
MAGNUM ROUNDS
SHOTGUN SHELLS
COLT PYTHON

KITCHEN
Pođite do jedinih vrata u ovoj sobi u koja niste ulazili. Zombi će izaći kroz vrata, ubijte ga i prođite koz njih.

STAIRCASE
Popnite se uz stepenice i skrenite iza ćoška posle lifta. Otključajte vrata na kraju.

KENNETH HALL
Ovde su dva Huntera, pa ih eliminišite. Onda pođite u J HALL.

J HALL
Ovde imate još jednog Huntera, pa ga odmah ukokajte. Trčite do LOWER LEFT STAIRS.

LOWER LEFT STAIRS
Trčite napred i ubijte Huntera. Pođite ka početku stepenica i ubijte još jednog Huntera. Onda pođite u LEFT STAIRS SAVE ROOM.

LEFT STAIRS SAVE ROOM
Ubacite MO DISK u kutiju i snimite. Uzmite SQUARE CRANKi izađite.

LOWER LEFT STAIRS
Popnite se uz stepenice.

UPPER LEFT STAIRS
Sa vaše leve strane je Hunter. Ubijte ga. Onda otključajte najbliža vrata sa HELMET KEY. Bacite HELMET KEY (discard). Tu su još jedna vrata mao dalje levo. Otključajte ih sa Barryjevim passcode-om.

[Pažnja: Ova vrata vode nazad u zonu LIBRARY. Ako niste ništa propustili tamo nema potrebe da prolazite kroz ova vrata.]

Pođite kroz vrata koja ste otključali sa HELMET KEY.

RED JEWEL ROOM
Uzmite MAGNUM ROUNDS i SHOTGUN SHELLS sa stola. Vidite merdevine? Gurnite ih na levo ka glavi jelena. Onda pođite ka prekidaču za svetlo pored vrata i ugasite sveto. Popnite se merdevinama i uzmite RED JEWEL. Izađite iz sobe.

UPPER LEFT STAIRS
Idite niz stepenice.

LOWER LEFT STAIRS
Idite u J HALL.

J HALL
Idite do TIGER STATUE ROOM.

TIGER STATUE ROOM
Upotrebite RED JEWEL na tigru. Onda uzmite COLT PYTHON. Izađite.

[Pažnja: Sada pođite ka SHED.]

STOPPING THE WATERFALL

Predmeta nema.

[Pažnja: Sada treba da ste u SHED.]

SHED
Pođite vratima ka GARDEN.

GARDEN
Pođite ka POND ROOM.

POND ROOM
Pretrčite preko bazena sve do lifta na kraju. Idite liftom dole.

WATERFALL ROOM
Trčite do neispravnog ilfta. Upotrebite BATTERY (na kutiji okruženoj sa žuto crnim prugama). Onda pođite liftom gore.

GARDEN
Odavde ćete otrčati do POND ROOM.

POND ROOM
Upotrebite SQUARE CRANK na mehanizmu

ponovo. Onda se vratite u GARDEN.

GARDEN
Pođite dole liftom do WATERFALL ROOM.

WATERFALL ROOM
Pođite sve do vodopada. Merdevine su sada otkrivene. Pođite dole...

Dobro, sada kada smo završili sa kućom, istražićemo tunele ispod guardhouse, u nadi da ćemo tu pronaći način da se izgubimo odavde.

TUNNELS

SNIPERS, BOULDERS AND MEDALS

Predmeti:
HEX CRANK
COMBAT KNIFE
EAGLE MEDAL
DOOM BOOK 2
WOLF MEDAL
MO DISK 2

TUNNEL 1
Niz stepenice i skrenite kroz prva vrata na desno.

TUNNEL 2
Odgledajte scenu i imaćete nekoliok opcija. Pritisnite šta god želite i to će imati uticaja na završetak igre. Otrčite desno do vrata na kraju.

TUNNEL 3
Protrčite kroz ovaj prazan tunel. Ako je Barry sa vama pojaviće se Hunter kada pokušate da otvorite druga vrata. Prođite kroz vrata pošto ga Barry ubije.

ENRICO TUNNEL
Trčite niz tunel dok ne vidite Enricoa. Posle scene vratite se nazad u TUNNEL 3. Na putu do tamo videćete HEX CRANK.

TUNNEL 3
Trčite sve do TUNNEL 2. Pobijte sve Huntere tamo.

TUNNEL 2
I ovde ćete imati posla sa Hunterima. Završite posao i idite nazad u TUNNEL 1.

TUNNEL 1
Skrenite desno od vrata dokne vidite pisaću mašinu. Upotrebite HEX CRANK na mehanizam na levom zidu pošto se okrenete ka ćošku gde je pisaća mašina. Onda otrčite do vrata na kraju.

BOULDER ROOM
Od vrata skrenite desno. Videćete stenu. Otrčite do stene i okrenite se unazad. Kada se scena završi bežite od stene nazad ka vratima pre nego što vas poravna. Stena će razbiti zid kroz koji sada možete proći. Protrčite za stenom i skrenite na ćošku ka duplim vratima.

GIANT SPIDER ROOM
Opet imamo borbu sa bosom...

BLACK TIGER SPIDER

Težina: vrlo lak

Ovaj bos je smešan, posebno pošto ste se već borili sa Plant 42 i Yawn! Uzmite COLT PYTHON i izbušite ga dok ne ugine. EXPLOSIVE ROUNDS su takođe vrlo efikasni.

Vidite taj predmet koji svetli u ćošku? To je COMBAT KNIFE, potpuno isti kao i onaj sa kojim ste počeli igru. Vidite li ta vrata kojima pristup blokira paukova mreža. Upotrebite COMBAT KNIFE da je isečete. Onda prođite kroz vrata. I ponovo se naoružajte pucaljkom.

TUNNEL 4
Pođite na levo od Jill i kroz vrata.

TUNNEL SAVE ROOM
U ovoj sobi u ćošku se nalazi BLUE HERB u slučaju ako ste bili otrovani od strane velikog pauka. Snimite igru i odložite SQUARE CRANK i COMBAT KNIFE u kutiju. Izvucite DOOM BOOK 1. Uzmite FIRST AID SPRAY i onda snimite igru. Izađite.

TUNNEL 4
Ovde imate zmija, pa trčite do vrata na drugom kraju.

BOULDER ROOM 2
Okrenite se na levo od Jill i skrenite. Trebalo i da naiđete na lift na kraju. Pođite gore.

POND ROOM 2
Jođ jedan POND ROOM? Na svu sreću, nema vodopada. U svakom slučaju, pođite do bazena. Pogledajte deo gde se nalazi orao. Pogledajte stranice DOOM BOOK 1 (check). Dobićete EAGLE MEDAL. Upotrebite EAGLE MEDAL u delu bazena gde se nalazi orao. Onda se vratite liftom dole.

BOULDER ROOM 2
Vratite se nazad i prođite vrata koja vode u drugi deo ove sobe. Prođite levo od glavnog dela prostorije i potražite još jedan mehanizam. Upotrebite HEX CRANK ovde TRI PUTA! Onda pođite malim prolazom na levo i kroz vrata.

BUTTON ROOM
Potražite rupu sa oblikom HEX CRANK i upotrebite da pomerite zid. Okrenite HEX Crank ponovo da se zid povuče. Onda upotrebite statuu i odgurajte je dokle se zid pomerao. Upotrebite HEX CRANK ponovo i sada se statua može pomeriti na dugme na podu. Pritisnite da i mala pregrada u sobi će se otvoriti. Unutra je DOOM BOOK 2. Pogledajte unutra WOLF MEDAL. Izađite.

BOULDER ROOM 2
Sada skrenite levo od male niše i idite dok se ugao kamere ne promeni. Sada se vratite nazad i stena će početi da se pomera. Utrčite u nišu da je izbegnete. Onda uđite u prostor koji je stena blokirala. U maloj pregradi se nalazi MO DISK. Otrčite nazad do lifta u POND ROOM 2.

POND ROOM 2
Trčite do do bazena i ubacite WOLF MEDAL u odgovarajuću gravuru. Bazen će se isprazniti. Uđite.

POND STAIRS
Pođite par stepenika u lift i siđite u LABORATORY...

Pa, stigli smo do laboratorije. Sve zagonetke u kući, zamke u tunelu i postojanje glupog vodopada su postojale samo da bi sakrile ovo mesto, koje je očigledno vrlo važno. Šta se nalazi unutra? Pa hajde da saznamo!

LABORATORY

SEARCHING AROUND

Predmeti:

MO DISK 3
POWER ROOM KEY
FLAME ROUNDS

ENTRANCE ROOM
Potrčite dole i videćete zaključna dupla vrata. Pođite merdevinama dole.

LABORATORY ITEM BOX ROOM
Ovde se nalazi usamljena kutija za predmete. Odložite HEX CRANK i izvucite drugi MO DISK. Onda pođite ka drugim vratima.

UPPER STAIR HALL
Pobijte sve zombije ovde i skrenite levo na vrhu stepenica. Ovde se nalazi još jedan MO DISK. Uzmite ga ako želite da spasete Chrisa. Onda pođite niz stepenice.

O ROOM
Ubijte zombija koji se nalazi ispred Jill i skrenite na levo (njeno levo). Tu su dupla otključana vrata. Prođite.

COMPUTER ROOM
Trčite do kompjutera ispred Jill. Aktivirajte ga. Ulogujte se kao user "JOHN". Onda unesite password "ADA". Onda selektujte B2 FLOOR. Onda unesite password "MOLE". Onda otključajte B3 FLOOR. Kada je sve otključano izađite iz sobe.

O ROOM
Pođite duplim vratima levo od stepeništa.

LAB HALL 1
Pođite prvim vratima sa njene desne strane.

ZOMBIE ROOM
Pobijte sve zombije u ovoj sobi, pre nego što oni ubiju vas. Onda otrčite do stola u ovoj sobi pošto zgrabite faks iz niše u zidu. Upotrebite MO DISK i izađite iz sobe.

LAB HALL 1
Okrenite se na njeno desno odmah od vrata. Onda ispitajte treperavi panel. Jill će registrovati passcode. Ond ase vratite u O ROOM.

O ROOM
Popnite se uz stepenice.

UPPER STAIR HALL
Pođite duplim vratima iznad stepeništa blizu mesta gde ste našli MO DISK.

OFFICE
Pogledajte na zid levo od projektora da bi pronašli pokretni panel. Pomerite ga i pritisnite dugme tako da se zrak pomeri. Tu se nalazi ključ pa ga uzmite. To je LAB KEY, koji se pretvori u POWER ROOM KEY. Izađite.

UPPER STAIR HALL
Siđite do O ROOM.

O ROOM
Otrčite do duplih vrata sa crvenim simbolom ispre njih. Prođite kroz njih.

LAB HALL 2
Pođite duplim vratima koja se nalaze odmah sa njene leve strane.

OPERATING ROOM
Gurnite kutije iznad ventilacijskih otvora u podu (vrlo je prosto, koristite logiku). Onda odgurajte merdevine između njih iznad dugmeta. Popnite se uz merdevine i kroz ventilaciju.

OPERATING ROOM 2
Na polici se nalaze MAGNUM ROUNDS. Potražite MO DISK čitač i upotrebite MO DISK. Onda izađite kroz dupla vrata.

O ROOM
Vratite se nazad u LAB HALL 2.

LAB HALL 2
Prođite pored duplih vrata do običnih (jednostrukih).

LABORATORY SAVE ROOM
Snimite i uzmite FLAME ROUNDS ako hoćete i izađite.

LAB HALL 2
Proverite da li imate sa sobom COLT PYTHON! Onda krenite na njeno levo do duplih vrata i uđite u POWER ROOM 1.

POWER ROOM 1
Okrenite se na njeno desno i hodajte niz koridor. Ubijte Chimera na kraju sa COLT PYTHON. Onda aktivirajte panel na kraju. Povucite se ka vratima (unazad dva puta) ubijte Chimeru iznad i skrenite na njeno desno. Skrenite na njeno levo i kroz vrata.

POWER ROOM 2
Ubijte Chimeru direktno iznad vas i produžite niz sobu. Videćete još jedan MO DISK čitač, pa upotrebite poslednji MO DISK. Povucite se unazad dva puta ka vratima i skrenite levo, ubijte obližnju Chimeru. Na kraju su vrata, prođite kroz njih.

POWER ROOM 3
Trčite do kompjutera na toj velikoj stvari u sredini sobe. Postoje dva komjutera, jedan od njih kontroliše struju. Upotrebite taj i izađite.

POWER ROOM 2
Idite do POWER ROOM 1.

POWER ROOM 1
Idite do LAB HALL 2.

LAB HALL 2
Trčite sve do drugog kraja sobe do lifta. Barry se omže pojaviti pošto aktivirate lift preko panela sa desne strane. Pođite liftom na gore.

LAB HALL 3
Posle scene, naći ćete se u TYRANT ROOM.

TYRANT ROOM
Pogledajte scenu. A sada se borite sa bosom...

TYRANT 002
Težina: srednja
U poređenju sa Yawn i Plant 42, ovaj bos je teži, ali vam to ne govori mnogo. Napunite COLT PYTHON i počnite da trčite. Pogodite Tyranta sa 4 Magnum metka i on će pasti na zemlju. Vrhunsko bio-oružje je kako ga mnogo nazivaju, vrhunski promašaj.

Ako Barry preživeo, probudite ga. Ako ste bili sa Weskerom, uzmite MASTER KEY od njega.

[Pažnja: AKo imate MASTER KEY, možete izaći iz laboratorije odmah kroz prvu sobu.] Izađite iz sobe.

ESCAPING

LAB HALL 3
Ako je Barry preživeo, sistem zaštitu je sada aktivan. Pođite liftom dole.

LAB HALL 2
Trčite do O ROOM.

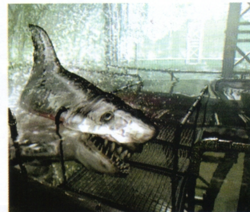
O ROOM
Trčite do LAB HALL 1.

LAB HALL 1
Pođite ka trepćućem panelu. Upotrebite passcode. Onda prođite.

LAB HALL 4
Run down to the door at the end and free Chris. Then return to the ;LAB HALL 1.

LAB HALL 1
Trčite do O ROOM.








O ROOM
Popnite se uz stepenice.

UPPER STAIR HALL
Ovde ima mnogo zombija, pa ih pobijte.

LABORATORY ITEM BOX ROOM
Protčite kroz ovu sobu i uzmite sve što vam je potrebno.

ENTRANCE ROOM
Prođite kroz dupla vrata.

EXIT HALLWAY
Trčite celim putem do dole. Dobićete radio od Brada. Nastavite da trčite i uzmite BATTERY na kraju sobe. Upotrebite ga na liftu (sa desne strane). Popnite se liftom gore.

SPENCER ESTATE ROOF
Uzmite FLARE sa njene leve strane i upotrebite je. Ako je Barry preživeo sledi finalna bos bitka.

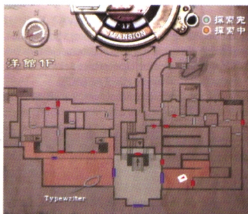
TYRANT 002
Težina: težak

Ovaj bos je težak. Yawn i Plant 42 su smešni u poređenju sa njim. Počnite pucajući iz COLT PYTHONA i izbegavajte i lečite se. Tyrant ima opasnu kandžu, pa se pazite. Konačno, Brad Vickers će ispustiti ROCKET LAUNCHER! Pokupite ga i nanišanite Tyranta. Onda ga i raznesite!

GAME OVER...

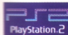












ATV OFFROAD FURY 2

Agresivni CPU trkači: EATDIRT
Svi ATV-ovi: SHOWROOM
Sve igre: GAMEON
Sve staze: TRLBLAZR
Sva oprema: THREADS
Svi šampionati: GOLDCUPS
Otključaj San Jacinto ostrva: GABRIEL

Bonus ATV-ovi - Uspešno kompletiraj trening staze da bi otključao plavi, zeleni, crveni i žuti Ravage ATV.

Igraj ATV Offroad Fury i snimi igru. Upotrebi istu memorijsku karticu u ATV Offroad Fury 2 i kreiraj novi profil. Poruka će potvrditi da su G-Ride ATV, G-Ride Jersey, G-Ride Goggles, G-Ride Helmet, G-Ride Gloves i G-Ride Boots otključani.

GIMMEPTS = 1,000 poena
IGIVEUP = otključava sve



COLIN MCRAE RALLY 3

Napomena:- Kodovi u igri su podešeni bonus kodovima svake igre i variraju. Sledeći kodovi će raditi isključivo sa diskovima koji imaju iste bonus kodove

Jet:- Ukucaj YJBUUZ kao kod

Baja Buggy:- Ukucaj VURKFA kao kod.

Hovercraft:- Ukucaj NXDZPS kao kod.

Battle Tank:- Ukucaj ZSSIBF kao kod.

R/C cars:- Ukucaj GBPNXU kao kod.



Svi automobili:- Ukucaj FMGGPL kao kod.

Ukucaj OHCIIZ kao kod.

Sve staze:- Ukucaj RVNBLQ kao kod.

Ukucaj BKQOHP kao kod.

Svi delovi:- Ukucaj KEZMGO kao kod.

Ukucaj RUGWOL kao kod.

All difficulties:- Ukucaj UXNPBG kao kod.

DEFENDER

Repariranje u toku borbe:- Na nekim nivoima postoje stacionirani uređaji koji liče na tenkove i uz pomoć lasera repariraju objekte. Ne mogu se sami pomerati, ali ih možete pokupiti i postaviti gde god vam odgovara, da bi reparirali vaše objekate. Ukoliko pokupite jedan i nastavite da letite sa njim, kada god budete bili pogođeni, automatski će početi da reparira vaš brod. Međutim morate voditi računa da tenkić ne bude pogođen projektilom od strane neprijatelja koji vas gađa odozdo, jer nema mogućnost da samog sebe reparira. Zato je ponekada bolje ostaviti ga u blizini vaše baze kako bi mogao da reparira ostale stvari po potrebi.



Artiljerijska paljba u toku leta:- Ukoliko vam je neophodna dodatna vatrena moć u toku borbi, potražite borbeni tenk na zemlji i pokupite ga. Koliko god ga dugo nosili sa sobom, ponašaće se kao mala rotirajuća oklopna kula za vaš brod, pucajući na neprijatelje oko vas koji su mu u dometu. Topovi sa tenka se okreću za 360 stepeni, tako da pucaju u neprijatelje svuda oko vas. Ovo može biti veoma praktično ukoliko vas zamara konstantno bežanje i manevrisanje da bi skinuli neprijatelja sa repa letelice, koji pokušava da vas obori.

DR. MUTO

Sve spravice:- Ukucaj TINKERTOY kao kod.

Tajni Morfovi:- Ukucaj LOGGLOGG kao kod.

Svi Morfovi:- Ukucaj EUREKA kao kod.

Nepovredivost:- Ukucaj CHEATERBOY kao kod.

Kretanje bilo kuda:- Ukucaj BEAMMEUP kao kod.

Gledanje FMV sekvenci:- Ukucaj HOTTICKET kao kod.

Super završnica:- Ukucaj BUZZOFF kao kod.

Lako dobijanje izotopa:- Udaraj televizor u Mutovoj kući da bi dobio 10 izotopa.

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Zvuk će potvrditi tačan unos koda:

Dodaj 1000 iskustvenih (experience) poena - drži L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni X, Dole, Dole, Dole.

2 Nivo skilova - L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni O, Desno, O, Desno.

3 Nivo skilova - L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni Δ, Gore, Δ, Gore.

4 Nivo skilova - L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni , Levo, , Levo.

5 Nivo skilova - L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni X, X, Dole, D o l e

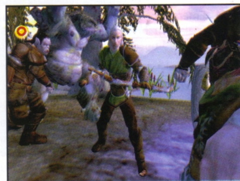


Dopunjavanje municije: L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni X, Dole, Δ, Gore.

Dopunjavanje zdravlja: L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni Δ, Dole, X, Gore.

Napomena: moraš jedanput završiti igru pre nego što sledeći kodovi budu dostupni:

All Combo Goregrades: L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni Δ, O, Δ, O.



Napadi za pustošenje: L1 + L2 + R1+ R2

i pritisni , , O, O. Drži △ tokom borbi.

Infinite Missiles: Pauziraj igru, zatim drži L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni , O, X, △.

Nepobedivost: L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni △, , X, O.

Mali neprijatelji: L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni △, △, X, X.

Slow Motion: L1 + L2 + R1+ R2 i pritisni △, O, X, .

Tower Of Orthanc nivo: Uspešno završi igru sa Aragonom ili bilo kojim karakterom na nivou 10.

Igraj kao Isildur: Pređi igru sa sva tri karaktera Aragornom, Gimiliem, i Legolasom da bi otključao Insildura.

MICRO MACHINES

Power slide: Drži L3 dok si u krivini za oštriji okret.

Hovercar: Pobedi u Platinum Kupu pri challenge modu.

Novo vozilo: Pobedi u Platinum Kupu u championship modu.

Micro Soccer: Nađi tri sakrivene zvezde locirane u Beachside GP pri single player modu. One se nalaze levo na ivici oklopa podmornice; iza peščanog zamka pre lopte na plaži; i ispod prvog skoka na samom početku.



Micro Marble: Nađi tri skrivene zvezde locirane u 911: Emergency GP u single player modu. One se nalaze u prvoj odvodnoj cevi kanalizacije desno od početka, među grupom kutija blizu početka, i pored zida posle spuštanja niz stepenice.

Velike glave: Nađi tri skrivene zvezde locirane u Ol' House GP u single player modu. One se nalaze pored pajaca u kutiji blizu početku; u bomboni lociranoj na drvenoj dasci iznad gde je moguće videti čoveka koji se kupa ispod; i u cevi koja se nalazi direktno posle velikog pauka - zvezda bi trebalo da bude desno kad prođete kroz cev.

Mirror Tracks: Nađi tri skrivene zvezde locirane uToy Town Sci Fi GP u single player modu. One se nalaze na sledećim mestima: posle prvog teleporta idi levo, tu bi trebalo da se nalazi jedna ispod cevi i pored čaše; posle prolaska kroz prvi teleport, druga zvezda je locirana desno od naslona stolice, i treća je iza stuba.

Concept Art: Nađi tri skrivene zvezde locirane u džungli Jamboree GP u single player modu. One se nalaze pored prvog skoka; posle prolaska prvog check point-a skreni 90 stepeni ulevo i idi do kvadratne rupe koja je u plamenu, pa zatim kroz taj short cut idi malo napred; i poslednja bi trebalo da bude vidljiva pored slomljene statue glave koja leži na zemlji - možda će biti potrebno da skočiš da bi dohvatio zvezdu.

Color Tint: Nađi tri skrivene zvezde locirane u Hoedown GP u single player modu. One se nalaze: u prvom delu posle ulaska u zonu konvoja; ispod stopa žene sa dlakavim nogama; i na kraju vožnje putem plastova sena siđi dole polako i spusti se na drugi plast sena - ispod je sledeća zvezda.



Bird's Eye: Nađi tri skrivene zvezde locirane u Perilous Places GP u single player modu. One se nalaze na sledećim mestima: pored granate odmah posle pokretnog ventila; u kamenju lave na putu koji lava pravi; i u tri četvrtine kruga, po penjanju uz brdo gde su crveni bareli okolo, idi levo i zvezda bi trebalo da bude vidljiva.



Zaradi Tim: Nađi tri skrivene zvezde locirane u Graveyard GP u single player modu. One se nalaze na sledećim mestima: pored stene tačno pre mosta sa skeletom čoveka sa uvrnutim naočarima; uništi brod na putu kovčega pored natpisa "Bob Fat and Bald 1802 - 1852"; i u tajnom shortcut-u desno od ubrzanja posle čoveka u zatvorskoj ćeliji.

NHL 2003

Bonus igrači:- Kreiraj igrača i unesi jedno od imena sa spiska. Igra će automatski ubaciti realne karakteristike i statistike igrača čije je ime uneto. Za neke igrače sa spiska ubačena je i slika.

Adam Hall
Alfie Michaud
Barry Richter
Ben Simon
Blake Bellefeuille
Brad Moran
Brian Sutherby
Chris Ferraro
Corey Hirsch
Dave Morisset
David Nemirovsky
Derek Mackenzie
Eric Fichaud
Evgeny Konstantinov
Greg Crozier
Greg Pankewicz
Guy Hebert



Ivan Huml
Jakub Cutta
Jason LaBarbera
Jason Zent
Johan Witehall
Kay Whitmore
Larry Murphy
Mark Fitzpatrick
Marquis Mathieu
Martin Brochu
Matt Herr
Matt Higgins
Michel Larocque
Raffi Torres
Rene Corbet
Rich Parent
Rick Tabaracci
Sascha Goc
Scott Fankhouser
Ty Jones
Xavier Delisle

Skretanje šuta - Dovedi pak u odbrambenu zonu blizu plave linije. Drži skretanje i kratak blok dok pucaš. Jedan od tvojih suigrača će doklizati ispred mreže i usmeriti pak ka golu.

Laki golovi - Ukoliko klizaš pored nekog ko ima veoma visok rang u Deke kategoriji kao što su Joe Sakic, Keriya itd, kada jedanput prođeš pored protivničke plave linije, pritisni dole, zatim "Auto Deke". Odmah kada igrač završi sa tim, pritisni udarac.

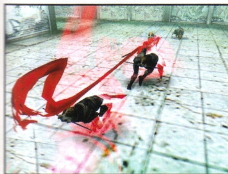
Upotrebi NHL slike igrača za kreiranog igrača - kada budeš ubacivao ime, upotrebi postojeće NHL ime. Pojaviće se poruka da postoje statistike za to ime i pitaće vas da li želite da kreirate igrača kao što je on. Izaberite [Yes] i dobićete njegov lik za vašeg igrača. Nakon toga možete ubaciti bilo koje ime i statistike za njega.

SHINOBI

Bonusi - Sakupi zlatne novčiće Oboro Klana za vreme igre da bi otključao bonus opcije u ekstra meniju, uključujući selektovanje nivoa i filmova.

Hard nivo težine - Uspešno završi igru pri normalnom nivou težine.

Insane nivo težine - Uspešno završi igru pri teškom (hard) nivou težine.



Joe Musashi - Sakupi 40 novčića Oboro Klana za vreme igre. Joe - ov damage mača (oštećenje koje pravi Joe-ov mač) je manje kad igraš kao Hotsuma (mada njegovi shurikeni nisu brojno ograničeni, nanose više štete, ali ne onesvešćuju) . Takođe, pošto on ne koristi Akujiki mač, njegova energija se ne gubi konstantno.

Moritsune - Sakupi 30 novčića Oboro Klana za vreme igre. Moritsune je Hotsumin brat, i on je jači i brži. Mada će Akujiki-jev mač brže da mu izvlači snagu.

Nivo super težine - Uspešno završi igru pri hard nivou težine igre.

VR stepen - Sakupi 50 novčića Oboro Klana za vreme igre.

Pobeđivanje Bosova 3A kroz 8B: Sačekaj da se sve pristalice pojave (oko osam sfera bi trebalo da se pojavi na vrhu ekrana sa desne strane). Zatim, ubij ih sve kako ideš prema Tate-u. Akujiki bi trebalo da postane svetlo crven kad ubiješ 7 pristalica. Teški deo je da učiniš da Bos ostane miran kad se tvoj mač oboji u crveno. Ovo može iziskivati nekoliko pokušaja, ali ćeš dobiti veliki Bos bonus za ubijanje svih njih jednim udarcem.

Pobeđivanje Bosa 3B - Ovo je pauk Bos, i na dalje najlakši. Izbegni njegove napade i strpljivo sačekaj da se njegovi mali paukovi pristalice pojave.
Brzo ubij sva četiri i udari glavu Bos-u. Neophodno je da Akujiki počne da postaje crven. Skoči na Bos-a i udari ga u najslabiju tačku na njegovim leđima. Ako to uradiš kako treba, svih pet neprijatelja će umreti.

Pobeđivanje Bos-a 6B - Ako možeš da sačekaš da Bos pusti napolje svojih sedam malih glava, skini ih da bi dobio potpunu moć Akujiki. Zatim, samo jednom udari Bos-a i on će umreti.

Pobeđivanje poslednjeg Bos-a - Napadni vrane (one koje bacaju vatrene lopte). Sačekaj dok ne bude osam komada odjenom. Kad ih pobediš, trebalo bi da se pojave roze talasi oko njih. Napadni ga kad stigneš do tog nivoa. Bilo koja druga boja neće davati nikakav rezultat. Nastavi ovo da radiš i trebalo bi da ga pobediš.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Oružja:- Pritisni R1, R2, L1, R2, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, Dole, Desno, Gore za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Napomena: Ovo ne otključava specijalna oružja kao što je motorna testera, koja se mogu naći tokom igre.

Health:- Pritisni R1, R2, L1, °, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, Dole, Desno, Gore za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Oklop:- Pritisni R1, R2, L1, X, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, Dole, Desno, Gore za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Slow motion:- Pritisni Δ, Gore, Desno, Dole, ú, R2, R1 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Dodo (leteći) automobil:- Pritisni Desno, R2, °, R1, L2, Dole, L1, R1 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Ubrzaj i pritisni Analog-stick u nazad da bi leteo.

Trikovi:

Brown Thunder vigilante misije:- sakupi svih 100 sakrivenih paketa i idi do Fort Baxter Air baze. Možeš koristiti ovo krajnje vozilo da bi završio Brown Thunder vigilante misije.

Vatrogasne (firefighter) misije:- Nezapaljivost:- Ukradi vatrogasna kola i pritisni R3 da bi započeo firefighter misije. Pritisni ° da bi koristio crevo kako bi ugasio zapaljena vozila. Stigni do nivoa 12 da bi postao vatrogasac dok si na nogama.

Pizza misije: Extra health:- Idi iza pizza restorana blizu plaže i ukradi moped za raznošenje pizza i pritisni R3 da bi započeo pizza misije. Uspešno dostavi 55 uzastopnih pizza da bi povećao svoj maksimalni health sa 100 na 150.

Bolničke misije: Neograničeni sprint/izdržljivost:- Ukradi kola hitne pomoći i pritisni R3 da bi započeo bolničke misije. Stigni do nivoa 12 da bi dobio neograničeni sprint/izdržljivost.

TaXi misije: Hidraulika:- Ukradi taksi vozilo i pritisni R3 da bi otpočeo taksi misije. Prevezi 100 putnika da bi dobio hidraukilu na svim taksi vozilima.

Northpoint: Grand Theft Auto slike:- Na Northpoint Mall-u, idi u Tarbrush Cafe. Idi iza tezge (kase) i pogledaj u registre. Pronaćićeš slike iz originalnog Grand Theft Auta.

Northpoint: Katana:- Na Northpoint Mall-u, idi u Tarbrush Cafe. Idi u zadnju sobu (back room) i pronaćićeš katanu.



Northpoint: Lak novac:- Da bi lako zaradio $200 do $300, idi do Northpoint Mall-a i prati policijca dok ne počne da juri prestupnika. Napadni tu osobu pesnicama (bez navlake za pesnicu - zaradićeš više novca bez nje) da bi zaradio $50 za svaki zadati udarac. Pazi da ne udariš i policajca.

Northpoint: RC Baron trka:- Udi u Toy Fun Van na vrhu parking garaže pored šetališta da započeo RC Baron trku, u klojoj ćeš leteti RC letelicama preko ostrva.

Northpoint: RC Bandit trka:- Udi u Toy Fun Van u blizini "prljave" biciklističke staze.

Caddy: Vozi se izvan golf područja:- uključi "Dodo car" kod. Ukradi golf vozilo (Caddy) i odvezi se prema izlazu iz tog područja (gde je pogled kroz security kameru). Umesto da udeš u to područje, penji se uz travnato brdo levo od stepenica. Preleti iznad kuće pritiskajući Analog-stick dole. Pokušaj da izbegneš prozore koji iskaču i sprečavaju u letenju. Ako stigneš do krova, idi odmah desno ili levo da bi izbegao veliku testeru, zatim nastavi dole do ulice. Ovo može biti teško, ali se može uraditi uz malo vežbe.



Helikopter: Lebdenje:- Drži L3 dok letiš helikopterom da bi lebdeo u mestu. Ovo može biti korišćeno da se što brže uspori dok se brzo leti.

Nož:- Idi do aleje u južno-istočnom uglu istočnog ostrva (odakle počinješ) da bi našao nož.

Ostavi vrata kola otvorenim:- Izadi iz kola držeći ručnu kočnicu. Nećeš zatvoriti vrata, što može biti korisno ako znaš da ćeš morati ponovo brzo da udeš u kola.



Povrati health:- Idi u svoje skrovište i idi na "Save". Ili snimi ili ostavi bez snimanja i tvoj health će biti povraćen do kraja.

Koči ili zaokreni bolje: Drži R1 za bolje zaokretanje i kočenje.

Jasnija grafika:- Pauziraj igru i idi na "Display", zatim selektuj "Trails" i isključi tu opciju. Igra će biti daleko jasnija.

Podigni "wanted level": Pritisni R1(2), °, R2, Levo, Desno, Levo, Desno, Levo, Desno za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Smanji "wanted level": Pritisni R1(2), °, R2, Gore, Dole, Gore, Dole, Gore, Dole za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.



Bloodring Banger (stil 1): Pritisni Gore, Desno(2), L1, Desno, Gore, ú, L2 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Bloodring Banger (stil 2): Pritisni Dole, R1, °, L2(2), X, R1, L1, Levo(2) za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Caddy: Pritisni °, L1, Gore, R1, L2, X, R1, L1, °, X za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Hotring Trkač (stil 1): Pritisni R1, °, R2, Desno, L1, L2, X(2), ú, R1 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Hotring Racer (stil 2): Pritisni R2, L1, °, Desno, L1, R1, Desno, Gore, °, R2 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Love Fist Limuzina: Pritisni R2, Gore, L2, Levo(2), R1, L1, °, Desno za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Rhino tenk: Pritisni °(2), L1, °(3), L1, L2, R1, Δ, °, Δza vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Romerova mrtvačka kola: Pritisni Dole, R2, Dole, R1, L2, Levo, R1, L1, Levo, Desno za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Sabre Turbo: Pritisni Desno, L2, Dole, L2(2), X, R1, L1, °, Levo za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Trashmaster: Pritisni °, R1, °, R1, Levo(2), R1, L1, °, Desno za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Agresivan saobraćaj: Pritisni R2, °, R1, L2, Levo, R1, L1, R2, L2 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

"Ružičasti" saobraćaj: Pritisni °, L1, Dole, L2, Levo, X, R1, L1, Desno, ° ili X za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.



"Crni" saobraćaj: Pritisni °, L2, Gore, R1, Levo, X, R1, L1, Levo, ° za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Povećaj krajnju brzinu svog vozila: Pritisni Desno, R1, Gore, L2(2), Levo, R1, L1, R1(2) za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Dodo car (letenje): Pritisni Desno, R2, °, R1, L2, Dole, L1, R1 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Ubrzaj i pritisni Analog-stick nazad da bi se klizao. Napomena: Nećeš moći dobro da upravljaš helikopterom dok je uključen ovaj kod.

Leteći brodovi: Pritisni R2, °, Gore, L1, Desno, R1, Desno, Gore, ú, Δ za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Ubrzaj i pritisni Analog-stick unazad da bi se klizao. Napomena: Helikopter može da leti bez problema kad je uključen ovaj kod.

Plovidba automobila po vodi: Pritisni Desno, R2, °, R1, L2, ú, R1, R2 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Promeni veličinu volana: Pritisni R1, X, Δ, Desno, R2, ú, Gore, Dole, ú za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Volani nekih vozila će postati veći, dok će drugi postati manji. Ponovi ovaj kod da bi povećao njegov efekat.

Napomena: Kada je ovaj kod uključen neka vozila dobijaju veću brzinu (npr. Caddy, Baggage Carrier, Rancher, SUV i Bobcat). ako load-uješ prethodno snimljenu poziciju i uključiš kod ponovo, oni će opet biti brži. Kod ostaje efektan dok god je PlayStation2 uključen. Da bi se oslobodio ovog efekta treba da isključiš PlayStation2.



Uništi vozila: Pritisni R2, L2, R1, L1, L2, R2, ú, Δ, °, Δ, L2, L1 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Bolji skilovi u vožnji: Pritisni Δ, R1(2), Levo, R1, L1, R2, L1 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Pritisni L3 ili R3 da bi poskočio dok voziš.

Pešačka buka: Pritisni Dole, Levo, Gore, Levo, X, R2, R1, L2, L1 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Napomena: Ovaj kod ne može da se isključi.

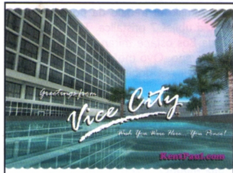
Pešaci te napadaju: Pritisni Dole, Gore(3), X, R2, R1, L2(2) za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Napomena: Ovaj kod ne može da se isključi.

Pešaci imaju oružje: Pritisni R2, R1, X, Δ, X, Δ, Gore, Dole za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Napomena: Ovaj kod ne može da se isključi.

Pešaci iz Thriller-a: Pritisni ú, L1, Δ, R2, ú, L1(2) za vreme igre. Neće se pojaviti poruka potvrde unosa koda. Neki pešaci će ličiti na Michael Jackson-a, a neki na zombije i druge likove iz numere (spota) Thriller.

Policija se vraća iz mrtvih: Pritisni °, L1, Dole, L2, Levo, X, R1, L1, Desno, X za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Kostim pešaka: Pritisni Desno(2), Levo, Gore, L1, L2, Levo, Gore, Dole, Desno za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Ponavljaj ovaj kod ciklično kroz nekoliko pešačkih kostima. Napomena: Takođe možeš menjati i svoj izgled u policajca.



Caddy SuXXX kostim: Pritisni °, R2, Dole, R1, Levo, Desno, R1, L1, X, L2 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Napomena: Igra će se možda zablokirati ako pogineš u ovom kostimu.

Hilary King kostim: Pritisni R1, °, R2, L1, Desno, R1, L1, X, R2 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Napomena: Igra će se možda zablokirati ako pogineš u ovom kostimu.

Ken Rosenberg kostim: Pritisni Desno, L1, Gore, L2, L1, Desno, R1, L1, X, R1 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Napomena: Igra će se možda zablokirati ako pogineš u ovom kostimu.

Samoubistvo: Pritisni Desno, L2, Dole, R1, Levo(2), R1, L1, L2, L1 za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. Napomena: ovo će takođe povratiti tvoj standardni kostim.

žena u bikiniju sa oružijem: Pritisni Desno, L1, °, L2, Levo, X, R1, L1(2), X za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda. žene će ispuštati oružije kada su ubijene

Brži game play: Pritisni △, Gore, Desno, Dole, L2, L1, ú za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Brži game clock: Pritisni °(2), L1, ú, L1, ú(3), L1, △, °, △ za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Sunčano vreme: Pritisni R2, X, L1(2), L2(3), △ za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Kišovito vreme: Pritisni R2, X, L1(2), L2(3), ° za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

Maglovito vreme: Pritisni R2, X, L1(2), L2(3), X za vreme igre. Poruka će potvrditi tačan unos koda.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"

Prodajem PSX sa dve memorijske kartice (jednu većeg kapaciteta), Dual Shock kontroler i 30 igrica. Cena 175 EUR.
012/66 326 Filip

Razmenjujemo diskove i kertridže za sve konzole i kompjutere.
032/826 - 038 Predrag

Menjam igre za Playstation 1. Tražim: Constructor, Ape Escape, Populous, za PS2 tražim: Conflict Zone.
051/ 371 782

Menjam CD-ove za PSX i PS2, Amiga igre, Dreamcast, kao i DVD filmove.
027/ 62 156
063/ 85 89 130 Žarko

Prodajem nov Dual Shock kontroler za Playstation. Cena 15 EUR.
011/752 725 Miroslav

AUTOR: RATCO & DUH

NEMAČKI PESNIK, GAJBEL (1815–1884) · KELVIN · IZOLACIJA OD BOLESTI, JAVNOSTI · BORBA SA BIKOVIMA · VREMENSKI TERMIN ZA ISPUNJENJE OBAVEZE · OBIM · BANE SEKULIĆ · OSTRVO · BRAZILSKI GOLMAN (PARMA) · REŽISER, MIHALKOV · ISTA SLOVA · NORVEŠKA VRSTA MORSKOG DUPLJARA (MN.)

JUNAK SA SLIKE · ZLI DOKTOR IZ SONIK–a · DRUGA, OSTALA

LJUBLJEV BRAT · NEMAČKA · NOVINAR, CRNOBRNJA · 1. i 29. SLOVO

[illegible] · OGISTEN FRENEL · AMPER · IVAN RIBAR · OŠTAR, BRITAK

MAĐ. ŽENSKO IME · GLUMICA, ELAM · GLAVNI GRAD INDONEZIJE

REKA U BOSNI · SLOMITI ORAH, LEŠNIK · ŠPANSKI FUDBALSKI KLUB

EDVARD TEJTUM · ŠVEDSKA MLAĐE KAMENO DOBA (GRČ.) · EVROPSKA ZAJEDNICA · ISTOK · VRSTA KNJIŽEVNOG DELA (MN.)

JUNAK IZ POPULARNE IGRE ZELDA · INDUSTRIJSKA BILJKA · AMERIČKA MONETA

ŽIVAC · ZELENO ČUDOVIŠTE IZ CRTANOG FILMA · CVEĆE UPLETENO U KRUG · NIŠ · ITALIJA · VEŠTA VARKA · TAJNA ŠIFRA TELEFONA, PROIZVODA · PREMDA

ŠKOLA · DATI OCENU · POHVALNA PESMA · DOMAĆE GOVEČE · TEČNOST IZ VOĆA

UPRAVLJAČ U AUTOMOBILU (MN.) · GLUMAC, KURT · NEON

STRANO ŽENSKO IME, EDIT · GLUMAC, KOJO · AUSTRIJA

NAGRADNA ... MILA, GATA · RASA PSA

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **ARTUR**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5 6

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22, SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja:

CD po izboru su dobili: Vladan Krečković, Beograd, • Dragan Reljin, Bačka Palanka • Nikola Papić, Resavica • Jelena Petrović, Kruševac • Vladimir Pešić, Vranje
Časopis Bonus su dobili: Milan Čikoš, Pančevo • Đorđe Mršulja, Kotor • Božidar Rudan, Sečanj • Filip Stanojević, Beograd • Vladimir Tadić, Loznica

DAREDEVIL

Premijera: 13.mart, 2003.

Uloge: Ben Affleck, Jennifer Garner, Michael Clarke Duncan,
Režija: Mark Steven Johnson
Pretpremijera: Sava centar 13.mart.2003
Trajanje: 134 min.





Twentieth Century Fox, Regency Enterprises u saradnji sa Marvelom predstavljaju Daredevila, fantastičnu priču o čoveku koji je oslepeo od nuklearnog otpada, ali koji koristi svoja preostala čula da bi se borio protiv zločinaca. On vlada u carstvu tame, ali njegova tama je ispunjena zvukom i osećajem. Iako je advokat Mat Murdok slep, njegova ostala četiri super čula mu pomažu da bude superheroj. Danju je Murdok nemoćan, dok je noću on Daredevil, maskirani osvetnik koji pomaže pravdi. Za Derdevila pravda je slepa, a oni koji su krivi moraju to da plate.

Napravljen na legendarnom liku iz Marvelovog stripa koga su kreirali Stan Lee i Bill Everett 1964, Daredevila igra Ben Afflek kao Mat Murdok, njegovu devojku i femme fatale Jeniffer Garner kao Elektra Natchios, Michael Clarke Duncan kao Wilson Fisk njujorški Kingpin gospodar zločina i Kolin Farel kao Bullseye kao ubica broj jedan.

Tuck & bonus

Vas nagrađuju u ovom broju

sa 2 VHS izdanja





Dobitnici DVD izdanja iz broja 29:

1. Dragan Kocić, Niš
2. Goran Filipović, Beograd

Popunite i pošaljite naznačeni kupon na adresu:
Bonus, P. Fah 32, 11050 Beograd 22
Imena dobitnika objavićemo u sledećem broju

NAGRADNI KUPON

ime i prezime

adresa

pošt. broj i mesto

telefon





UBISTVO PO STAVKAMA (MURDER BY NUMBERS)

Žanr : Triler
Trajanje : 110 minuta
Glumci : Sandra Bullock, Michael Pitt, Ryan Gosling
Režija : Barbet Schroeder

Policijska procedura se prepliće sa rastućom tenzijom u ovom napetom trileru koji je režirao Barbet Šreder (Single White Female). Rajan Gosling (Believer) i Majkl Pit (Upoznati Forestera) igraju razmažene bogate klince koji planiraju i izvršavaju savršeni zločin, a zatim posmatraju kako policija naseda na svaki podmetnuti trag. Oni računaju da su se izvukli sa zločinom. Ali ono na šta nisu računali je Kesi Mejveder (Sandra Bulok).

DVD DODACI:

SUPER DODACI: KOMENTARI REŽISERA BARBET SCHROEDER- I MONTAŽERA LI PERSIJA.

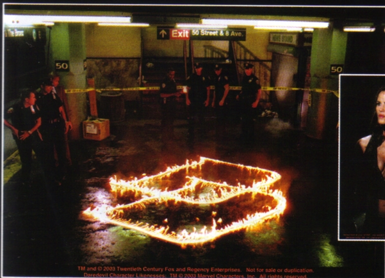
- Interaktivni meniji
- Bioskopski foršpan

svrt na film glumačke postave, režisera i scenariste

- Biranje scena
- Jezici: engleski i francuski (montirano u Kvebeku)
- Titlovi: engleski, francuski i španski

Napisan i režiran od strane Mark Stivena Johnsona, film su producirali Arnon Milchan, Gary Foster i Avi Arad. Stan Lee i Bernie Williams su izvršni producenti na ovom projektu.
Direktor fotografije je Ericson Core (Fast and Furious), kostimograf James Acheson inače poznat je po tome što je radio kostime za Spiderman-a i The Last Emperor kao i to da je 3 puta dobitnik Oskara. Muziku za film je radio Graeme Revell (Lara Croft: Tomb Raider).
Marvelov strip Daredevil prvi put se pojavio 1964. početkom srebrnog doba u stripu. Tih godina se pojavljuju X Men, Spiderman kao i Hulk. Od tada Daredevil se proslavio kao najpopularniji heroj svih vremena u Americi. Inače Stan Lee je poznat po tome da su svi likovi u njegovim stripovima bili hendikepirani tako da je osmišljavajući lik Daredevila dosao na ideju da on mora biti slep. Razmišljao sam da li to što je slep može realno da uveća osetljivost ostalih čula i jednostavno sam rekao sebi da je to pravi izbor. Inače, Lee je 1963. pravio istraživanje sa slepim ljudima šta se dešava kada izgube čulo vida i došao do zapanjujućih saznanja da im se ostala čula razvijaju za 45 do 70% više.
Mat posle ubistva svog oca posvećuje život pravdi i lovu na zločince. Sa svojim prijateljom zvanim Foggy otvara advokatsku kancelariju Murdock i Nelson. Kada uvidi da ne može da pobedi kriminalce pravnim putem, on postaje Daredevil, slepi osvetnik, koji se bori protiv kriminala samo noću.













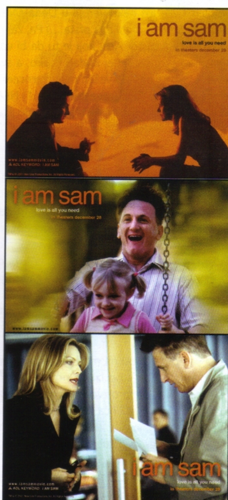
ZOVEM SE SEM (I AM SAM)

Žanr : Drama
Trajanje : 110 minuta
Glumci : Sean Penn, Michelle Pfeiffer
Režija : Jessie Nelson

Šon Pen i Mišel Fajfer ostvaruju najbolje uloge svojih karijera u ovoj duhovitoj i toploj priči o mentalno retardiranom ocu koji traži pomoć od vrhunskog advokata da mu pomogne da zadrži starateljstvo nad svojom ćerkom. Vrhunska ekipa glumaca u epizodnim ulogama, i spektakularna muzika kompletiraju ovu nezaboravnu priču o životu, ljubavi i smehu.

DVD DODACI:

- Komentar režisera/koscenariste Džesi Nelson
- Originalni dokumentarni film: Becoming Sam
- Izbačene/alternativne scene uz komentar pomoćnika režije
- Bioskopski foršpan
- Novinarski materijal







Dešava se negde u Srbiji...

- 'Alo, je l' to Deda Mraz? E, bato, može jedna konzola PS2? A, deda?
- Sine, šta ti je TO?
- Ma, znaš, bre, to ti je ONO za igrice..... ono CRNO....
- A haaa.... a da ti ja maznem "crnu kutiju" iz onog famoznog F-117? Pa da se ti sigraš sa američki tajni podaci?



- Ma, jesi neobavešten Mrazodedac, ja 'oću PlayStation 2!!!
- A, TOOOOOO....... pa što ne reče.... nego, koji ćeš i sa kojim čipom???

Zar ovo nije jedna žestoka dilema? Zar ovo nije problem? Zar još neko veruje u Deda Mraza? (ima li takvih??? digni dva prsta....) Pa, zar ovo nije rubrika Majstor Ace, koji je tu da bi vama objasnio kako, šta, gde, kuda i koliko, a sve u sprezi i vezi sa našim i vašim malim crncem??? (a sad vi kažete: "Pa, jeeeesteee, ali...") NEMA ALI!!!! Ima malo novih vesti, ima malo starih vesti... ima MNOGO davljenja.... ma ima svega. 'Ajmo na posao....

Pre ostalog, mogao bih da najavim Messiah 2 mod čip, ali džaba kad još nije stigao u našu državu. Razlog je taj što je poveća cena, a možda i ide peške iz Kine... uglavnom, njegove prednosti su te što može da se ugradi u SVAKU konzolu na ovome svetu. Ali budući da čipa nema, a koga nema bez njega se može (ili ko ga nema...??), ova priča ipak malo ide ispred svog vremena. Ali zato imam drugu priču za vas, gladne znanja, i davljenja...

Priča se opet odnosi na mod čipove. Pa shodno tome što non-stop izlaze novi tipovi konzole na tržište, a proizvođači mod čipova ih prate u stopu, ova priča je uvek aktuelna. Za danas ćemo objasniti kako radi većina mod čipova na našem tržištu.

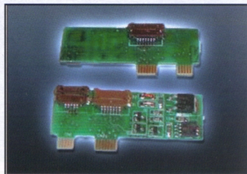
Prvo i prvo, Messiah čipa nema na tržištu već neka dva meseca. Razlog je otprilike ogromna cena (skočila!), a i taj što su se pojavile dovoljno kvalitetne kopije koje rade veoma pristojno. Kad kažem veoma, to znači neki više, a neki manje dobro. Naredni pasus se bavi upravo tom činjenicom da ih ima ZILION prisutnih, te da stoga moja dužnost postaje da vam ih sve približim, to jest, izvolte se upoznati.

Počnimo od prvog čipa za direktno učitavanje. Prvi koji se pojavio je neomiljeni NEO 4. Vama neomiljeni, meni lično miljenik. Vama neomiljen zato što direktno učitava samo CD za PSX i PS2, a DVD za PS2 mora da se učitava putem swap-trika (recimo da nije direktno, ali je veoma prosto). Ali meni je omiljen iz razloga što JEDINI(!!!!) može da napravi razliku između PSX CD-roma i PS2 CD-roma (setite se svi vi koji imate Messiah da on to ne može, to jest, vi objašnjavate čipu šta ste stavili u konzolu putem reset dugmeta.... jedan reset ili dva.... je l' tako?). Vezuje se sa 44 žice, otvara sve zone za DVD filmove, skida makroviziju. Radi super, da nije mane oko DVD igara....

Onda se pojavio Messiah. Direktno učitavanje DVD kopija igara. 23 žice za vezivanje. Kome još trebaju sve zone za filmove? Sada mu je najveća mana što ga više NEMA!!! Nažalost, pokojan je, bog da mu dušu prosti.... umro je u cvetu mladosti..... a bio je kul tip. Sve što je trebalo uraditi sa njim prilikom ugradnje je spojiti par kontakata na njemu, u zavisnosti od konzole, da bi znao u koji je model ugrađen, i to je bilo TO! Ali....

Prvi pokušaj kopiranja Messiah čipa nazvan je Mars. Prvi model je bio samo za V5 konzolu. Drugi model se pojavio za V7 konzolu. Treći model je bio univerzalan. Mana ima MILION!!! Prvo je bilo da sam morao da kupim odvojene čipove za različite konzole, u zavisnosti od verzije. Univerzalni Mars je TOOOLIKO naporan za ugradnju, da to nije normalno. Mana je i ta što ne može u starije konzole, već samo u V5, V6 i V7. A najveća mana je što baš i ne radi kako treba, već radi veoma loše. Po merenjima na Messiah Internet sajtu, pravi



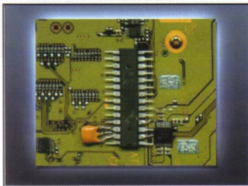




probleme laseru prilikom čitanja DVD diskova, kako igara, tako i filmova. Pogotovo filmova, jer pravi značajan jitter (digitalni šum) kada laser čita dvoslojne DVD diskove. Sećate se iz prethodnog teksta, to su filmovi.

Onda je krenula navala čipova. Matrix, Blue Chip, Solar, Elvis, Magic.... svi oni su imali problem što nisu mogli da se ugrađuju u sve konzole, pojedini nisu uopšte radili korektno, a pojedini su baš bili naporni za ugradnju. U nedostatku Messiah, bilo je daj šta daš, ali onda se jedan mali čip izdvojio od ostalih.

Pojavio se mod čip koji radi po algoritmima Messiah 2 mod čipa. Ime mu je Magic 3. Vi znate kako ja mrzim kada neko iskopira piratski proizvod. (Kopija kopije, čemu TO vodi?) Ali ovaj mali čip me oduševio, mada nisam mogao mnogo ni da očekujem, a sada ću vam reći i zašto. Ovo je prvi čip sa takozvanom AutoDetect funkcijom, što u prevodu znači da čip sam otkriva koja je konzola u pitanju i na koji način da je slaže. (Laganje se, naravno, odnosi na disk ubačen u konzolu.) Mada tako radi i Messiah 2 (koji sam imao prilike da isprobam - jedini je u MOJOJ konzoli i NE DAM!!!! platio sam ga preskupo...), nijedan drugi nije radio na taj način. Messiah je morao da se setuje u odnosu na konzolu, to jest, da mu se objasni prilikom ugradnje u koju konzolu je ugrađen. Magic 3 radi ISTO kao i Messiah 2, ali.... Messiah 2 ima 24 žice, Magic 3 ima samo 22. Obojica mogu u sve konzole. Pre nastavka teksta daću vam kraći spisak konzola u koje je moguće ugraditi Magic 3:



NTSC konzole:
10000, 18000, 30000, 30001, 30001 R, 30006, 37000, 39000, 39001.
PAL konzole: evropske
30004, 35004, 30004 R, 39004.
PAL konzole: ostale
30002, 30002 R, 39002, 30003, 30003 R, 39003.

Pa ZAŠTO sam ja oduševljen toliko sa Magic 3 čipom? Pa cena je DUPLO manja od Messiah 2 čipa, a pružaju iste mogućnosti. Sve što treba uraditi je poštovati proceduru, i nema glavobolje. Procedura je sledeća za PS2 igre (CD & DVD):

1 - Upaliti konzolu na Reset dugme (nikako Eject!)
2 - Po pojavljivanju slike izbaciti vratanca (Eject)
3 - Staviti željenu igricu i zatvoriti OBAVEZNO na dugme Eject (nikako drugačije!)
4 - Pritisnuti Reset kratko (resetovati)
5 - Igra ide......

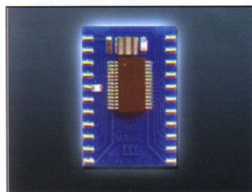
E sad, kao što napomenuh gore, ovaj čip mi se takođe sviđa zato što može da provali razliku između filma i igrice, tako da puštanje filma ide ovako:

1 - Upaliti konzolu (opet Reset obavezno!)
2 - Ubaciti DVD film, sačekati par sekundi, ne resetovati.
3 - Ton, ide, kamera, ide...

Budući da je više mogućnost nego kvalitet, učitavanje PSX diskova je bitno otežano, ali nije preterano teško:

1 - Upaliti konzolu bilo kako
2 - Staviti PSX CD
3 - Ugasiti konzolu na Standby (držati Reset duže od sekunde)
4 - Pri ponovno paljenju konzole pritisnuti Reset do pojave slike (oko 4 sekunde)
5 - Pojavljuje se PSX znak... igra počinje.

Rekoh da mi se ovaj mali čip izrazito sviđa. Nekoliko njih mi je postavilo pitanje da li čip za kopije šteti laseru. Čip za kopije NE ŠTETI laseru, mada može da mu smeta u radu. To ne utiče na vek lasera, ali utiče na njegov rad (kao što zapušen karburator na kolima ne utiče na kvarenje istih, već samo kola ne idu...) Magic 3 čip se stoga UGASI nekih 20-tak sekundi po paljenju konzole! Za to vreme, igrica se učitala i čip prestaje da smeta laseru UOPŠTE!! Za sada funkciju samostalnog gašenja ima samo ovaj čip, i to je veoma pohvalno, jer u nastavku igranja konzola čita disk najbolje što može. Čip zaćuti, i prestane da smeta i ono minimalno.



Razlog za sve ovo pisanje u vezi Magic 3 čipa je taj što trenutno svi serviseri ugrađuju ili Mars ili Magic 3. Samo to, i ništa više. Pa sam hteo ovim da vam objasnim kako radi ona bolja opcija.

Do kraja članka imam još dve-tri vesti. Prva je ta da mi je pod ruke došla jedna čudna Soni Dvojka. Oznaka je 39008. Namenjena je za rusko tržište. Problem je sledeći : NE MOŽE NIŠTA DA SE UGRADI U DOTIČNU !!!! Probao sam sve.... i Mars, i Magic 2, i Magic 3, pa na kraju i Messiah 2... NEĆE NIŠTA!!! Kao da čipa nema.... Verovatno će neka nova generacija čipova podržavati i tu konzolu, a do tada OVO NE TREBA KUPOVATI!!!!

Druga stvar je vezana takođe za PS2, a to je da treba kupovati samo one koje na kraju imaju broj 3 ili 4 (primer 30003 ili 30004, 30003 R ili 30004 R, 39003 ili 39004). Zašto? Zato što je 4 evropska kontinentalna, a 3 britanska, i jedino one hoće da puštaju original DVD filmove druge zone (evropski, pa i naši originali su druga zona). Ostale će vam izbaciti poruku: "The disc cannot be played due to regional restrictions" (u kraćem prevodu: CVRC! Eve ti ga... NEĆU!!!). Osim ako vam DVD filmovi uopšte nisu interesantni...

Treća stvarčica je ono što svi željno očekujemo: DivX player za PS2 !!! Do sada sam uništio najmanje desetak diskova sa raznim pokušajima programa za puštanje DivX filma na konzoli. Najčešće ne radi uopšte, mada pojedini čak i puknu u rezanju! Ali evo, za nekih pola sata drugar mi donosi nešto što bi trebalo da proradi, pa... strpite se pola sata!

POSLE TRI SATA: E, pa, mogu vam reći da ovaj DivX player RADI!!! YUPIIIII!!!! Ali.... radi na SVIM konzolama OSIM NA V3 (nažalost!), učitava se kao i svaka druga igrica, nema titlova (kažu mi da ponekad hoće da pusti i titl), nema premotavanja, to jest, ima PAL- NTSC izbor, ima Play, Pause i Stop. Ne znam za vas, meni je i to dovoljno. A sad odoh da gledam DivX "Gospodara prstenova Dve kule", a vi probajte da zaradite 200.000 dinara... AKO VAM DAJU !!! hahahhaahahaaa..

Do sledećeg napada davitisa...

Pozdrav svim čitaocima Bonus-a. Hvala vam na podršci koju aktivno pružate rubrici Boyz Stuff. Kao i ceo časopis, i ova rubrika je doživela redizajn za koji se nadamo da će vam se dopasti. Sve vaše kritike i predloge nam šaljite poštom, SMS-om ili preko e-mail-a.
Za ovaj broj smo vam pripremili par sjajnih proizvoda poput Lie Detectora, Race Stationa i Necoro- robot mačke. Uživajte!

LIE DETECTOR



Ime proizvoda:	Lie detector
Cena:	$ 59.95
Dizajn:	7
Prakticnost:	10
Cena/kvalitet:	7
Ocena:	89%

Otkrijte ko vas laže a ko ne sa ovim prvim Portabl detektorom laži!

Ovaj jednostavni "čitač osećanja", po već predviđenim naučnim procesima, analizira nečija osećanja, boju glasa, količinu stresa kao i izraze koje ta osoba koristi. Na ovaj način možete otkriti da li vas dečko ili devojka laže, da li prodavac pokušava da vam proda bezvrednu stvar ili možete proveriti svoj glas pred važan sastanak. Na malom LCD-u prikazana su 9 nivoa od "istine" do "laži".Može se koristiti prikačen na mobilni ili u ručnoj varijanti. Solidnog dizajna, može lako stati i u omanji džep, ovaj mali izum pleni pre svega svojom originalnom i praktičnom svrhom. Ovaj izum se sigurno ne može koristiti na sudu ili u bilo koje profesionalne svrhe, ali vam daje određenu dozu uvek potrebne sigurnosti u sebe.

ORBITOR ELECTRONIC LISTENING



Ime proizvoda:	Orbitor Electronic Listening
Cena:	$ 69.95
Dizajn:	7
Prakticnost:	8
Cena/kvalitet:	8
Ocena:	87%

Za vrhunske špijune

Ova naprava je toliko snažna da se ljudski razgovor može čuti sa čak 150m! Ovo čudo koje je doskora koristila samo policija za prisluškivanje, sada je dostupno i običnim ljudima. Uz njega dobijate slušalice sjajnog kvaliteta, 10x optički dvogled, čip na koji možete snimiti 12 sekundi zapisa, kontroler frekvencije, "zvono" tj. glavni deo sprave koji sakuplja zvuk, kao i malu, prijatno napisanu knjigu o proizvodu i njegovom korišćenju. Za ljubitelje prirode ovo je obavezan deo prtljaga jer uz pomoć njega mogu jasno čuti zvuke i najsitnijih životinja, vetra ili pomeranja lišća. Uz malo vežbe korišćenja dvogleda i snimača istovremeno, moći ćete jasno da da iz sve buke izdvojite glas jednog čoveka na drugoj strani stadiona. Ovaj proizvod stvoren samo za uživanje i zabavu, je ubrzo pronašao i konkretnu primenu u istraživanju prirode. Ekipa poznatog časopisa "National Geographic" ga iskreno preporučuje kao izuzetan proizvod.

CIAO BABY ELECTRIC BIKE



Ime proizvoda:	CIAO Baby Electric Bike
Cena:	$ 259.95
Dizajn:	9
Prakticnost:	9
Cena/kvalitet:	10
Ocena:	98%

Jedan od najprodavanijih proizvoda u Japanu, ovaj električni mini bicikl garantuje svoju prodaju u radnjama širom sveta. Dovoljno je kompaktan da može stati u prtljažnik automobila. Maksimalna težina koju može poneti je 130 kg.

Ovaj slatki mali bicikl će vas prebaciti gde god to poželite. Sa jednom baterijom možete putovati i do 26 milja!Iako će vam se retko desiti da struje ponestane, utešno je znati da ga možete voziti kao i običan bicikl. Maksimalna brzina koju možete razviti je 30 km/h a maksimalna težina koju može poneti je 160 kg, što znači da je dovoljno jak da ponese dve osobe prosečne težine. Ako želite da odete do drugog grada i ponesete ovo čudo, lako ga možete spakovati u prtljažnik vaših kola, pre svega zahvaljujući izuzetnom dizajnu ovog bicikla. Jednostavan dizajn omogućuje brzo raspakivanje bicikla za kratko vreme. Ovaj proizvod je najkorisniji ljudima koji rade i žive u gradu a traže brzo i jednostavno vozilo.

GAMING RACESTATION



Ime proizvoda:	Gaming Racestation
Cena:	$ 490
Dizajn:	8
Prakticnost:	9
Cena/kvalitet:	5
Ocena:	87%

Stigla je pakleno dobra naprava za kućno igranje, ali pakleno skupa...

Svako zna da ako želi maksimalan doživljaj vožnje u recimo Colin-u 3, mora da poseduje kakav-takav volan. A sada pogledajte ovo udobno, prelepo i skupo čudovište za zabavu. U dizajnu je učestvovao i bivši vozač Formule 1 koji se pobrinuo za maksimalno veran doživljaj vožnje. Možete ga kupiti sa ili bez volana i može se priključiti na sve trenutno aktuelne konzole (sem Game Boy Advance-a). Možete podesiti visinu naslona, tako da ni najviši vozači neće biti uskraćeni. Cela stvar je odrađena uz pomoć skupih materijala iz auto industrije tako da će vam biti potrebno mnogo snage i nervoze da oštetite ovo čudo. Čak se išlo dotle da možete dokupiti posebno ćebe - masažer (?) koje se postavlja preko sedišta, uključuje je u normalan šteker za struju i zamislite - zaista masira. Lako se pakuje i raspakuje a može služiti i kao normalna stolica zbog mogućnosti da se u potpunosti ukloni volan. Sve u svemu Race Station će se sigurno naći u rukama tvrdokornih igrača širom sveta koji mogu da priušte ovaj sjajan proizvod.

VIOLETTA SOLARGEAR

'Sunce u vašem džepu'...

...je slogan koji je u Japanu promovisao ovu



Ime proizvoda:	Violetta Solargear
Cena:	$ 17
Dizajn:	10
Prakticnost:	10
Cena/kvalitet:	9
Ocena:	98%

ultra-popularnu spravicu. Radi se o minijaturnom solarnom punjaču za mobilne telefone, digitalne kamere ili diskmene. Ne samo što vam štedi novac (ne morate kupovati baterije), ova sprava ima i veliku praktičnu vrednost. Puni se na sunčanu svetlost zahvaljujući naprednoj solarnoj tehnologiji tako da možete iskoristiti i ovo malo svetla zimskog sunca. Sama popularnost u Japanu je opravdana sa obzirom na činjenicu da su Japanci najveći korisnici mobilnih telefona i uopšte mobilne tehnologije. Takođe, popularnost je opravdana i samom praktičnošću ovog minijaturnog proizvoda.

TAKARA FLETS ROBO

Kućni pomoćnik kakvog nema...

Ovaj mali robot poznatog proizvođača Takara je savršeno rešenje za lenje ljude. Dizajniran je potpuno futuristički da bi se dopao što većem broju ljudi. Robot je napravljen kao ispomoć u domaćinstvu tj. možete mu zadati bezbroj komandi koje će on izvršavati automatski. Takođe, uz pomoć kompjutera mu možete reći da upali televizor, veš mašinu ili mašinu za sudove. Sve to možete raditi i dok niste kod kuće jer je ovaj mališan sve vreme prikačen na Internet. Postoji i opcija za zadavanje komandi preko mobilnog telefona takođe prikačenog na Internet.



Ime proizvoda:	Takara Flets Robo
Cena:	300$
Dizajn:	8
Prakticnost:	3
Cena/kvalitet:	5
Ocena:	45%

Softver koji se dobija uz njega lagan je za korišćenje i lako se instalira tako da vam u stvari posle kupovine robota ostaje samo da ga naučite gde se šta nalazi u kući. Posle svih ovih fascinantnih podataka dolazimo na pitanje čemu sve ovo? Sve zadatke koje ovaj robot može da izvodi, vi možete bolje i brže jer proizvođači nisu računali na to da će korisnik potrošiti minimum 2 minuta da preko softvera zada robotu zadatak. Za 2 minuta televizor će biti upaljen, vi ćete već ležati na svom omiljenom kauču sa sokićem u ruci. Ovaj robot u stvari samo najavljuje ubrzani napredak tehnologije jer uskoro (po najavama Takara kompanije) možemo očekivati prave kućne pomoćnike koji će moći samostalno da odlučuju šta je bitnije uraditi u kući.



Ime proizvoda:	Necoro Robot Cat
Cena:	1500$
Dizajn:	9
Prakticnost:	5
Cena/kvalitet:	8
Ocena:	87%

Iz Japana nam stiže novo čudo tehnologije - robot mačka!

Poznatija po proizvodnji visoke tehnologije, električnih komponenti i sistema za obezbeđenje, kompanija **Omron Corporation** je napravila bum na tržištu robota puštanjem u prodaju novog kućnog ljubimca, mačke **NeCoRo**. Modelirana je kao prava mačka, prekrivena krznom i što je najbitnije ne izvodi trikove već se ponaša kao prava mačka! Robot reaguje na orijentaciju, pokrete, zvukove i dodir uz pomoć 15 senzora ugrađenih po celom telu. Ako je mazite počeće da prede, ignorišite je i ona će biti hladna prema vama. U nosu je ugrađen senzor pokreta a u glavi ima 3 senzora zvuka. Ispušta 48 različitih "mjauka" u zavisnosti od raspoloženja. Mada nije pokretna kao prava mačka, NeCoRo ima zapanjujuće realne pokrete. Baterija traje 90 min ukoliko robot besprekidno radi. Ukoliko ne obraćate pažnju, NeCoRo će zaspati (štediće energiju) i u toku sna će dopuniti baterije. Proizvod je osvojio tržište u Japanu, Americi i nekim zemljama Zapadne Evrope ali primat i dalje drži Sony sa svojim robotom-kucom po imenu AIBO.

PLAYSTATION 2 TOP 10

1 **WINNING 11 6 FINAL EVOLUTION**



2 **THE GETAWAY**



3 **007: NIGHTFIRE**



4	Devil May Cry 2
5	The Sims
6	Star Wars Bounty Hunter
7	Mortal Kombat: Deadly Alliance
8	Rygar
9	Star Wars: Clone Wars
10	Minority Report

TOP 10 REDAKCIJE bonus

1 **ETERNAL DARKNESS / GC**

2 **DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL / XB**

3 **THE GETAWAY PS2**

4	GTA Vice City PS2
5	Winning 11 6 Final Evolution PS2
6	Panzer Dragoon Orta XB
7	Rygar PS2
8	Devil May Cry 2 PS2
9	Star Wars: Bounty Hunter PS2
10	Shinobi PS2



PLAYSTATION TOP 10

1 **WINNING 11 CALCIO**



2 **PINK PANTHER**



3 **CT SPECIAL FOCRES**



4	Harry Potter 2
5	Fifa 2003
6	Lone Wolf
7	WRC Arcade
8	SPEC OPS
9	Treasure Hunt
10	NBA Live 2003

BEOSOFT TOP 10



1 **WINNING 11 6 FINAL EVOLUTION / PS2**

2 **ETERNAL DARKNESS / GC**

3 **THE GETAWAY PS2**

4	Winning 11 Calcio PSX
5	James Bond: Nightfire PS2
6	Rayman Advance GBA
7	GTA Vice City PS2
8	PINK PANTHER PSX
9	Ghost Recon PS2
10	CT Special Forces PSX

NAJVEĆI IZBOR
KERTRIDŽA

GAME BOY ADVANCE

GB color







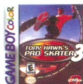




- Dragon Ball Z
- Doom
- Advance Wars demo
- Army man
- F-14
- Men in black
- Jackie Chan
- Pokemon gold
- Scooby doo the movie
- Tekken advance
- Peter pan
- Crash banicoot
- Rainbow 6
- Spider man the movie
- stuart little
- Power rangers
- Harry Potter
- GT Advance
- Spiderman
- F-Zero - Maximum Velocity
- Mario cart
- Super Mario Advance II
- Britney`s Dance
- Wario Land 4
- Advance Wars
- Castelvania
- Castelvania 2 harmony
- International Super Soccer
- David Beckham Soccer
- ESPN Final Round Golf 2002
- ESPN X Game Skateboarding
- Frogger Adventure
- Mech Platoon
- Jurassic park
- Konami Krazy Racers
- GT Advance Championship Rac. 2
- Jurassic park 3 Dino Attack
- Pacman Collect
- Namco Museum
- Columns Crown
- Star Wars 2
- Star Wars Jedi power
- Maniac Racers
- Pro tenis WTA
- Zone of Enders



- GTA 2
- Driver
- Simpsons
- Winnie the poor
- Tony Hawk 3
- Spiderman 3
- 007 world is not enough
- Metal Gear Solid
- Tarzan
- Wario Land 3
- Zelda Oracle Of Age
- Toy story
- Dragon Ball
- Tomb Raider course of the sword
- Harry Potter 2
- Donkey Kong Country
- Pokemon Crystal, Diamond, Jade
- Super Mario Bros DX (GBC)
- Wendy Every W.
- Robocop
- Pokemon Gold
- David Beckham soccer
- Zelda Oracle Of Age
- Zelda Oracle of Season











I JOŠ MNOGO TOGA

BeoSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36
Čačak • T.C. Vavilon, 1 sprat, Gradsko šetalište BB







063 *moja mreža*

Samo za ERICSSON & SIEMENS aparate

Sve je sasvim jednostavno! Ako želite da primite novi logo, sliku, melodiju ili zanimljivu informaciju na mobilni telefon, dovoljno je da krenete u uzbudljiv 063 SMS svet.

2255

Kako da dobijete novi logo, sliku ili melodiju za svoj mobilni telefon? Da bi ste primili željeni logo, potrebno je da ukucate Le (za Ericsson) ili Ls (za Siemens), razmak i kod logoa, i tu poruku pošaljete na broj 2255. Da bi ste primili željenu sliku, potrebno je da ukucate Se (za Ericsson) ili Ss (za Siemens) razmak i kod logoa, a zatim sve to pošaljete na broj 2255. Da biste primili željenu melodiju, potrebno je da ukucate Me (za Ericsson) ili Ms (za Siemens), razmak i kod melodije, i tu poruku pošaljete na broj 2255. Ako želite da logo, sliku ili melodiju dobije neko drugi, potrebno je da ukucate odgovarajući kod u zavisnoti od telefona (prethodno objašnjeno), razmak, kod logoa/slike/melodije i broj telefona primaoca, i tu poruku pošaljete na broj 2255. Razlika između logoa i slike koji Vam stižu na mobilni aparat je u tome što je "logo" namenjen da ostane na ekranu mobilnog aparata, a "sliku" možete slati drugima kao što šaljete SMS poruke. **Cena po jednom SMS-u za logo,sliku ili melodiju je 14 din (porez nije uključen u cenu).**

ERICSSON

R600; T68; T66; T65; T39m; T29; T20e
Sony Ericsson T68i; T600; T300; T200

logoi Primer: Ako ukucate Le_9 i pošaljete na 2255 na ekranu ćete dobiti sličicu 9





slike Primer: Ako ukucate Se_2 i pošaljete na 2255 na ekranu ćete dobiti sličicu 2





melodije Primer: Ako ukucate Me_11 i pošaljete na 2255 primićete melodiju 11 (Sweet Child of mine)

1. Star Wars
2. X-files
3. Popcorn
4. Good Ugly Bad
5. Riddle Nick Kershaw
6. Zorba
7. Otpisani
8. Tubular bells
9. Joy J.S.Bach
10. Sweet Home Alabama
11. Sweet Child Of Mine
12. Sunday Bloody Sunday
13. Always Look at the Bright Side of Life
14. Take on me
15. Under the Bridge
16. Mambo Italiano
17. Fur Elise
18. Beethoven's 5th Symphony
19. Careless whisper
20. Flinstons

SIEMENS

C55; CL50; MT50; M50; A50; S45; S45i; C45

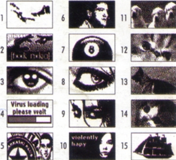
logoi Primer: Ako ukucate Ls_14 i pošaljete na 2255 na ekranu ćete dobiti sličicu 14





slike Primer: Ako ukucate Ss_4 i pošaljete na 2255 na ekranu ćete dobiti sličicu 4





melodije Primer: Ako ukucate Ms_11 i pošaljete na 2255 primićete melodiju 11 (Sweet Child of mine)

1. Star Wars
2. X-files
3. Popcorn
4. Good Ugly Bad
5. Riddle Nick Kershaw
6. Zorba
7. Otpisani
8. Tubular bells
9. Joy J.S.Bach
10. Sweet Home Alabama
11. Sweet Child Of Mine
12. Sunday Bloody Sunday
13. Always Look at the Bright Side of Life
14. Take on me
15. Under the Bridge
16. Mambo Italiano
17. Fur Elise
18. Beethoven's 5th Symphony
19. Careless whisper
20. Flinstons

9863

Ako želite da na svoj mobilni telefon dobijete zanimljive i korisne informacije različitog sadržaja, potrebno je samo da ukucate kod željenog servisa i pošaljete SMS poruku na broj 9863. Cena po jednom SMS-u za SMS info servise je 6.00 din (porez nije uključen u cenu)

SMS info

Primer: Ako na broj 9863 pošaljete poruku Hor_str, dobićete informacije za horoskopski znak strelac

NAJNOVIJE DNEVNE VESTI: Kod VES

DNEVNI HOROSKOP: Kod HOR_ZNAK

VIC DANA: Kod VIC

DNEVNA VREMENSKA PROGNOZA: Kod VRE

BIOSKOPSKI REPERTOAR određenog bioskopa za tekući dan! Kod BIO_IME BIOSKOPA

FILM: Spisak bioskopa u kojima se prikazuje određeni film Kod FILM_IME FILMA

SMS CLUB: Najnovija dešavanja u beogradskim klubovima! Kod KLUB_IME KLUBA

PROGRAM ŽELJENE TV STANICE za naredna 24 časa! Kod TV_NAZIV STANICE

SPISAK FILMOVA NA SVIM TV STANICAMA u narednih 24 časa! Kod TV

POKLON
Informacije o poklonu koji bi određeni korisnik 063 mreže voleo da dobije (za Novu godinu, rođendan i sl.). Pozivajući korisnik ostaje anoniman. Zahtev za informacije ukucava se u sledećem formatu: Broj telefona korisnika

AS ADVERTISING

ASTRA SIMIT

Ove logoe, slike ili melodije mogu primati samo vlasnici Ericsson i Siemens aparata, ali zahtev za njihov prijem može se poslati putem SMS-a sa bilo kog aparata.

www.mobtel.co.yu
call center 063.9863

063 MOBTEL SRBIJA